7
REDENTORE!
ninja
WALTERS -SMITH - THOMSON
libri NOSTRI

REDENTORE!

Scritto da
David Walters, Mark Smith
e Jamie Thomson

Tradotto da
Alexander Abati, Pasquale Donnarumma,
Sauro Lepri, Adriano Ziffer
e Gabriele Simionato

www.librogame.net

Altre opere di David Walters

Samurai's Apprentice (Kindle and paperback)
Samurai's Apprentice 2: Ninja's Apprentice (Kindle and paperback)
Samurai's Apprentice 3: Shogun's Apprentice (Kindle and paperback)
Samurai's Apprentice 4: Samurai Master (Kindle and paperback)
Dragonwarrior: Tao of Shadow (Kindle)
Dragonwarrior 2: The Renegade Flame (Kindle)
City of Masks (Kindle)
Way of the Tiger 0: Ninja! (gamebook) (Kindle, hard back and paperback)
Way of the Tiger 7: Redeemer! (gamebook) (Kindle and hardback)
Samurai's Apprentice 5: Clan Master (Kindle)
Orb: Roleplaying in the World of Way of the Tiger (RPG book) (hardback)
Way of the Tiger 7: Redeemer! (gamebook) (paper-back)

Mappa di Leo Hartas

FOGLIO D'IDENTITÀ

TABELLA DEGLI AVVERSARI

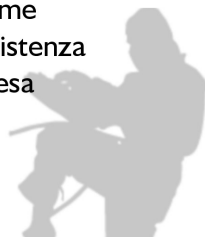
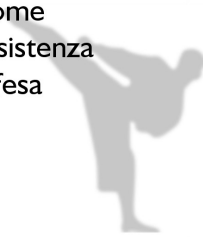
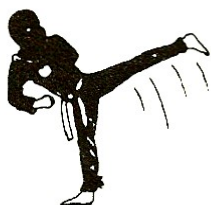
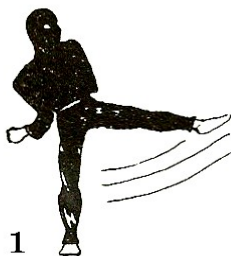
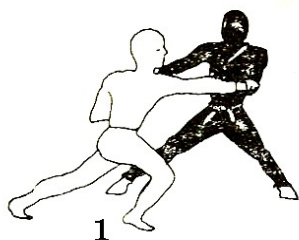
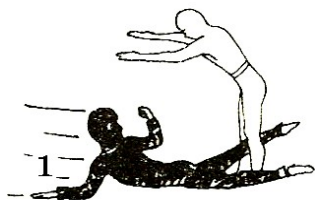
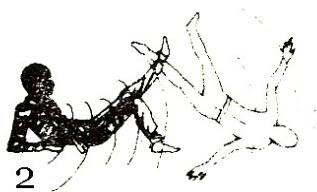
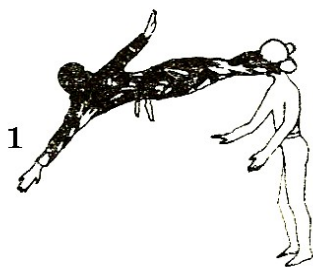
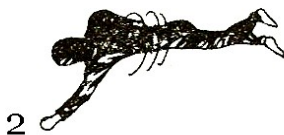



TABELLA DELLE MOSSE

Calcio del
Cavallo Alato

Calcio della
Tigre che Salta

Calcio del Fulmine a Forbice

Pugno di Ferro

Colpo della
Zampa di Tigre

Colpo del Cobra

Atterramento a Mulinello

Coda di Drago

Denti di Tigre

INDIETRO NEL TEMPO

Nell'universo magico di Orb, al centro di un mare che la gente di Manmarch chiama Infinito, si trova l'isola Mistica dei Sogni Tranquilli.
Sono trascorsi molti anni da quando, ancora piccolissimo, hai visto per la prima volte le sue spiagge dorate e i suoi campi di riso color smeraldo. Ti ha portato qui la tua vecchia governante, affrontando un viaggio lunghissimo attraverso lo sterminato oceano, partendo da quei luoghi dove non sei mai più tornato.
La tua fidata governante ti ha deposto ai piedi del Tempio della Roccia, supplicando i monaci di prendersi cura di te perché eri orfano, e lei era debole e stava morendo per una maledizione terribile.
I monaci vivono sull'isola da secoli, dediti al culto del loro Dio, Kwon – Colui che pronuncia la Parole Sacre del Potere -, Maestro Supremo del Combattimento senza Armi. Essi vivono unicamente per aiutare gli altri a contrapporsi al male che infesta il mondo. Vedendo che eri solo e avevi bisogno di cure, ti hanno accolto e sei diventato un accolito del Tempio della Roccia. Non riuscivi a spiegarti la strana voglia a forma di corona che hai sulla coscia, anche se ricordavi che la vecchia governante aveva più volte ripetuto che questo segno aveva un significato mistico. Ogni volta che chiedevi spiegazioni i monaci ti

ordinavano di meditare, e di essere paziente.
Il più anziano e il più potente di tutti, Naijishi, Gran Maestro dell'Alba, divenne tuo padre adottivo. Per molti anni ti ha guidato e addestrato in nome della serena bontà di Kwon, ti ha trasmesso la conoscenza degli uomini e dei loro comportamenti, ti ha insegnato a meditare in modo che la tua mente vaghi libera dal corpo, trasportata dai venti, alla ricerca della verità.
Dall'età di sei anni, tuttavia, hai trascorso gran parte del tuo tempo a imparare l'Arte della Tigre. Adesso sei un ninja, un maestro di arti marziali in grado di uccidere I nemici più potenti senza farti vedere e senza che si possa sospettare di te. Alla stregua della tigre, sei forte, furtivo, agile, paziente negli appostamenti, e micidiale. Nel Paese dell'Abbondanza e nel Manmarch i leggendari ninja, conosciuti come "Uomini senza Ombra", sono molto temuti, e la gente si spaventa solo a sentir pronunciare il loro nome. Ma tu sei uno dei pochi che contemporaneamente venerano Kwon e seguono l'Arte della Tigre: tu usi le tue micidiali capacità solo per liberare il mondo dalle persone malvagie.
Fin da piccolo sei rimasto per ore e ore di seguito appeso con le mani ai rami degli alberi, per rinforzare le braccia. Percorrevi chilometri e chilometri di corsa; veloce e agile passavi sul terreno come il vento del mattino. Camminavi sulla corda, agile come una scimmia. Ora nuoti

come un pesce e salti come una tigre, ti muovi silenzioso come il mormorio della brezza e scivoli nella notte più scura come un'ombra.
Prima di morire Naijishi ti ha insegnato il Patto del Ninja.

NINJA NO CHIGIRI
Sparirò nella notte; trasformerò il mio corpo in legno o pietra; affonderò nella terra e camminerò attraverso muri e porte chiuse a chiave. Mi uccideranno più volte, eppure non morirò; trasformerò il mio viso e diventerò invisibile, sarò in grado di camminare in mezzo alla gente senza essere visto.

Solo dopo la morte di Naijishi, tuo padre adottivo, hai cominciato a mettere in pratica le parole del Patto. Era giunto un uomo sull'isola, si chiamava Yaemon, ed era Gran Maestro del Fuoco. Utilizzando dei trucchi appresi in paesi lontani, aveva fatto credere ai monaci di essere un seguace di Kwon giunto dal Grande Continente.
Egli era sì un monaco, ma adorava il fratello malvagio di Kwon, Vile, che aiuta i potenti a sottomettere i deboli, e gli uomini malvagi a comandare gli sciocchi.
Yaemon aveva ucciso Naijishi - nessuno poteva competere con lui nel combattimento senza armi - e rubato le Pergamene di Kettsuin dal Tempio.
Ancora una volta avevi provato il dolore della perdita, perché veramente amavi Naijishi come se

fosse tuo padre; così avevi giurato davanti a Kwon che un giorno avresti vendicato la sua morte.

DALLA SUPERFICIE ALLE TENEBRE

Le coste dorate della mistica Isola dei Sogni Tranquilli sembrano così distanti dalle viscere della terra nelle quali sei stato ingoiato.

È stato il Ranger Glaivas a portarti la notizia che Yaemon, dei Monaci della Mantide Scarlatta, minacciava di usare il potere delle Pergamene per relegare il tuo dio, Kwon, all'inferno. Ti sei messo subito sulle sue tracce. Hai avuto la tua vendetta ai Bastioni di Quench-heart, uccidendo Yaemon in duello. La stessa notte hai assassinato Manse, lo Stregone della Morte, e avvelenato Honoric, il Maresciallo della Legione della Spada di Doom. Sei sfuggito alle trappole dei loro alleati e hai riportano le Pergamene all'Isola dei Sogni Tranquilli. Lì hai appreso della tua stirpe reale, per la quale sei il legittimo discendente ed erede al trono di Irsmuncast, la città più vicina al Rift. Hai deposto l'Usurpatore tiranno e ti sei insediato come nuovo reggente della città.

Il tuo buon governo ha portato stabilità in tempi agitati, ma il pericolo era in agguato e sei sopravvissuto ad un tentativo di assassinio da parte del maestro assassino Mandrake, eliminandolo mentre metteva in atto il suo piano.

La tua città è stata scossa da una crisi quando le forze del Rift l'hanno posta sotto assedio, ma tu ti sei impegnato in una ricerca al termine del quale hai recuperato una Gemma e uno Scettro imbevuti del potere dei tuoi antenati, i quali vi hanno condotti alla vittoria. La Gemma di smeraldo ha preso il posto del tuo occhio sinistro, che hai perduto mentre combattevi il Gran Maestro delle Ombre, e ora ti garantisce il potere di vedere l'invisibile.

Sei tornato ad Irsmuncast e hai ucciso l'Elfo Oscuro Shadazar, capo degli invasori, e con l'aiuto del tuo Generale Lady Gwyneth hai respinto l'orda nel Rift.

Questo era solo il preludio alla guerra. Hai affrontato le forze combinate del Rift e della Spada di Doom di Honoric, e hai usato lo Scettro per condurre i tuoi alleati nella grande battaglia che ne è seguita. A voi si sono poi uniti Glaivas e molti altri amici tra i quali il paladino Doré le Jeune.

Hai trionfato e la tua terra ha conosciuto un breve periodo di pace e prosperità, ma presto sono arrivate le brutte notizie: la spadaccina Cassandra ha condotto a te l'ex spia Foxglove, in catene. Ti ha informato che il tuo amico Glaivas è stato fatto prigioniero nel Rift. Doré le Jeune era con lui, ma il suo destino è sconosciuto.

Senza l’aiuto che hai ricevuto in passato da Glaivas, Kwon sarebbe stato condannato a bruciare all’Inferno per l’eternità, così ti sei sentito in dovere di partire. Ti sei calato nell’abisso pestilenziale noto come il Rift, dal quale provengono le più letali creature di Orb, portando con te solo la Torcia di Lumen ad illuminare la tua strada. Il tuo obiettivo era di salvare Glaivas dal Santuario Proibito sotto il settimo livello.

Durante il cammino hai incontrato due gruppi di avventurieri. I primi erano tuoi alleati: Eris il mago, Thybault il sacerdote di Avatar, Taflwr il sacerdote di Illustra e Vespers il guerriero. Ma il caso ti ha anche fatto incontrare i tuoi nemici, i malvagi seguaci di Anarchil: Cassandra, Tyutchev e l’illusionista Thaum.

Siete discesi assieme nel Verme del Mondo, la sua mascella tenuta spalancata solo dalla spada di Cassandra, e ora ti ritrovi bloccato al settimo livello del Rift, molto lontano dalla superficie, avvolto in un bozzolo. La gigantesca sagoma della Vedova Nera, regina di ciò che è male nel Rift, si agita sulla ragnatela e scatta verso di te per porre fine al tuo travagliato viaggio.

REGOLE SPECIALI PER QUESTO LIBRO

Se non hai completato il libro 6: *INFERNO!* della serie ‘Ninja’ inizi a giocare questo libro con l’equipaggiamento e le abilità indicate. Se invece hai completato il sesto libro puoi continuare a giocare con lo stesso personaggio. Non devi fare altro che trasferire le informazioni dal Foglio d’Identità precedente a quello che trovi in questo libro. Inizierai con la stessa quantità di shuriken che ti sono rimasti dall’avventura precedente. Puoi continuare il libro 7 con gli oggetti speciali che puoi aver raccolto in precedenza, ma senza gli oggetti che potresti aver perduto, come ad esempio la corda con uncino o la polvere accecante. Pare che, nell’istante in cui sei precipitato nella tela della Vedova Nera, Kwon abbia udito le tue preghiere disperate ed abbia riportato al valore massimo sia la tua Resistenza che la tua Energia Interiore. Ricorda che se sei stato contaminato dall’amuleto di Nullaq hai solo 4 punti di Energia Interiore. Ricorda di trasferire i Modificatori a Calci, Pugni, eccetera nel nuovo Foglio d’Identità.
Al Tempio della Roccia potresti aver appreso dal Gran Maestro dell’Alba una delle seguenti discipline maggiori:
SHINREN o la Via del Cuore - lo ShinRen è una conoscenza segreta che si acquisisce con un addestramento di molte settimane fra le colline

dell’Isola dei Sogni Tranquilli. Hai imparato a controllare le tue emozioni; sai camminare sui carboni ardenti senza battere ciglio; sopporti caldo, freddo, vento, pioggia, fame, sete e dolore anche quando farebbero impazzire una persona normale. I tuoi istinti sono così raffinati che puoi leggere le altre persone studiandone il linguaggio del corpo, osservando come si comportano, come muovono gli occhi, come respirano. Sai approfittare di ogni opportunità che puoi cogliere in una situazione complicata, prendendo una decisione in un batter d’occhi.

YUBI-JUTSU o Controllo dei Centri Nervosi - hai imparato a colpire e uccidere colpendo i centri nervosi vitali, con minimo impiego di forza fisica. Questa tecnica è particolarmente utile quando sei accerchiato da numerosi nemici, o contro un avversario umano di formidabile abilità. Conosci nei dettagli l’anatomia umana e i suoi punti deboli. Sai dove colpire per mettere k.o. un avversario con un solo attacco.

COMBATTIMENTO

Come maestro di Taijutsu, il combattimento senza armi in cui i ninja sono invincibili, puoi combattere in quattro modi. Tirando shuriken (vedi sotto alla voce *Capacità dell'Arte della Tigre*), oppure dando pugni, calci o atterrando l'avversario.

In linea di massima tieni presente che sarà più difficile colpire un avversario con un calcio: in compenso però un calcio provoca maggior danno.

Se riesci ad atterrare l'avversario avrai la possibilità di sferrare un “colpo mortale”, ma se non riesci a farcela, le tue difese contro di lui saranno ridotte, poiché sarai esposto al contrattacco.

Ogni volta che sarai impegnato in un combattimento ti verrà chiesto che tipo di attacco intendi sferrare. Vedi all'inizio del libro la Tabelle delle mosse, con le illustrazioni che raffigurano i diversi tipi di calci, pugni e atterramenti che puoi utilizzare in quanto esperto nell'Arte della Tigre. Inoltre, pensa sempre al tuo avversario e al suo stile di combattimento. Cercare di atterrare un grande orco non sarà facile come farlo con un uomo comune, per esempio.

Le regole di combattimento sono esposte in maniera così semplice che puoi esaminarle velocemente e cominciare a giocare subito. Tuttavia, se inizi a giocare subito, ti conviene dare un'occhiata qui sotto. Combattere nell'Arte della

Tigre richiede molta tattica e la conoscenza di cosa fare e quando farlo sarà davvero di aiuto nella tua missione.

Pugni

Prima di un combattimento ti verrà comunicato il punteggio di Difesa del tuo avversario. Lancia due dadi e aggiungi il tuo Modificatore Pugni (vedi più in basso): se il totale è più alto della sua Difesa, sei riuscito a colpirlo con un pugno. In questo caso devi lanciare ancora un dado. Il risultato corrisponde all'entità del Danno causato all'avversario. Sottrai il Danno causato dalla Resistenza totale del tuo avversario. Se a questo punto il suo punteggio è 0 o meno, hai vinto.
Quando il tuo avversario ti attacca, ti verrà assegnato il punteggio di Difesa per quel combattimento. Questa volta è il tuo avversario a lanciare due dadi. Se il punteggio è superiore alla tua Difesa, sei stato colpito. L'entità del danno che subisci dipende dal tuo avversario, e ti sarà comunicata volta per volta nel testo, solitamente come numero da sottrarre dalla tua Resistenza totale. Tuttavia, prima di farlo, puoi tentare di parare l'attacco (vedi più sotto Parate) per evitare danni.

Modificatore Pugni

Questo valore rispecchia la tua abilità nello sferrare pugni secondo l'Arte della Tigre. Cominci

il gioco con un valore uguale a 0 – come puoi vedere sul Foglio d'Identità -, però il modificatore aumenterà via via che farai progressi nell'Arte della Tigre e può cambiare anche nel corso dell'avventura.

Calci

I Calci e i loro Modificatori funzionano nello stesso modo dei pugni; con l'unica differenza che, quando lanci i dadi per determinare il Danno prodotto, devi aggiungere sempre 2 al totale ottenuto: un calcio è infatti più efficace di un pugno, sebbene spesso sia più difficile colpire con un calcio.

Atterramenti

Il meccanismo che regola gli Atterramenti e i loro effetti funziona esattamente nello stesso modo, con una differenza: se riesci ad atterrare l'avversario, questi non riporterà danni; tu avrai però la possibilità di sferrare un altro attacco, con un pugno o un calcio, e ti sarà molto più facile colpire un avversario quando è a terra, poiché potrai aggiungere +2 al modificatore per il tuo prossimo attacco. Se riesci a colpirlo in questo modo, aggiungi 2 anche al Danno inflitto (quindi, atterrando un avversario e poi dandogli un calcio mentre è a terra causi un supplemento di 4 punti di danno).

Resistenza
Inizi il gioco con 20 punti di Resistenza. Riporta sempre il tuo totale di Resistenza nell'apposita casella del Foglio d'Identità. Probabilmente questo sarà il punteggio che cambierà più spesso, via via che vieni ferito o guarisci, sei affaticato e ti riprendi, ecc... Quando la Resistenza scende a zero, o meno, sei morto e la tua avventura finisce.

Parate
In qualità di ninja, maestro di Taijutsu, sei in grado di bloccare o schivare i colpi in arrivo con varie parti del corpo, il più delle volte con gli avambracci. A questo scopo ti hanno cucito all'interno della stoffa delle maniche dei sottilissimi fili di ferro, che ti permettono di bloccare spade e altre armi. Durante un combattimento, se vieni colpito, puoi tentare di bloccare il colpo e non subire così alcun danno. Tira due dadi. Se il totale è minore della Difesa che ti è attribuita per quel combattimento, sei riuscito a bloccare il colpo, e non subisci alcun danno. Se invece il totale è uguale o maggiore della tua Difesa, subisci il danno normalmente.
In tutti e due i casi, dal momento che hai perso tempo per bloccare il colpo, il tuo attacco seguente sarà meno efficace, visto che il tuo avversario ha avuto più tempo per reagire. Che tu riesca a bloccare il colpo o meno, sottrai 2 dal tuo Modificatore di Pugni, Calci e Atterramenti,

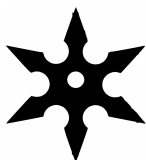
naturalmente solo per l'attacco seguente. Ricorda che puoi bloccare solo colpi, non missili o magia.

Energia Interiore

Tramite la meditazione, e un rigoroso allenamento, hai acquisito la capacità di emettere l'Energia Spirituale – detta anche Interiore – attraverso il tuo corpo, così come gli esperti di karate di oggi rompono blocchi di legno e mattoni. In ogni combattimento, prima di lanciare i dadi per determinare se colpirai o mancherai l'avversario, puoi decidere di utilizzare l'Energia Interiore. Se lo fai, sottrai un punto dal tuo totale di Energia Interiore. Questo punto viene perso comunque, sia che tu riesca a colpire l'avversario o no (per cui un suggerimento è quello di utilizzarla immediatamente dopo che tu hai atterrato un avversario, dato che ciò ti permette di avere un Modificatore di attacco). Dopo di che, lancia i dadi al solito modo per colpire l'avversario: se ci riesci, potrai raddoppiare il punteggio ottenuto ai dadi per determinare il Danno dell'avversario.
Quando la tua Energia Interiore è ridotta a zero, non puoi più utilizzarla; perciò usala con parsimonia. Inizi il gioco con tre punti di Energia Interiore.

Fortuna

La fortuna ha una parte importante in queste

avventure, e infatti la dea Fortuna è molto potente nel mondo di Orb. Ogni volta che ti viene chiesto di lanciare i dadi per la Fortuna, lancia due dadi e aggiungi o sottrai il tuo modificatore di Fortuna. Se il totale è da 7 a 12, sei fortunato e la Fortuna ti sorride. Se il totale va da 2 a 6, sei sfortunato e la Fortuna ti ha voltato le spalle. Inizi la tua avventura con un Modificatore di Fortuna pari a 0. Più avanti, questo potrebbe salire o scendere, in conseguenza di maledizioni o benedizioni del Fato.

STRUMENTI NINJA

In qualità di ninja, oltre agli strumenti che avrai a disposizione in conseguenza delle capacità scelte, avrai anche degli strumenti di base. Questi sono:

Costume ninja

Di giorno, normalmente, sarai vestito da viaggiatore, mendicante o cose simili. Di notte, durante le missioni, indosserai il costume, che è composto di alcune pezze di tessuto nero. Una pezza viene indossata a mo' di giacca e copre il petto e le braccia, due altre vengono avvolte

intorno alle gambe e legate in vita. Infine una pezza più grande è avvolta intorno alla testa, lasciando scoperti solo gli occhi. La parte interna del costume può essere bianca, per spostarsi in posti coperti di neve, o verde, per attraversare boschi e prati.

Maniche di ferro
Cucite nelle maniche del tuo costume ci sono quattro strisce sottili di ferro, lungo l'avambraccio. Queste ti permettono di parare o bloccare colpi di spada e di altre armi da taglio.

Respiratore
È un tubo fatto in bambù, che ti permetterà di restare sott'acqua per lunghi periodi di tempo. Può anche essere usato come cerbottana, insieme agli Aghi Avvelenati, per lanciarli più lontano.

Garrotta
È un raffinato strumento mortale dei ninja: un pezzo di corda molto resistente usato per strangolare i nemici.

Polvere accecante
Questa polvere, se gettata sul fuoco, provoca un lampo accecante. La quantità a disposizione basta per *una sola* utilizzazione.

Acciarino
Usato per accendere il fuoco.

LE CAPACITÀ DELL’ARTE DELLA TIGRE

Sei stato addestrato al Ninjutsu per tutta la vita. I tuoi sensi dell'olfatto, della vista e dell'udito si sono sviluppati a livelli quasi sovrumani. Sei abile nel lavorare il legno, sei capace di seguire le tracce di una preda come un segugio, e sei altrettanto abile nel far sparire le tue tracce. La profonda conoscenza di erbe e piante ti permette di sopravvivere per giorni e giorni nutrendoti solo dei prodotti spontanei della terra. Sei al massimo della forma fisica, sei in grado di correre fino a 50 miglia al giorno e nuoti come un pesce. Il tuo addestramento include anche l'equitazione, un po' di ventriloquio, meditazione, la capacità di stare perfettamente immobile per ore di seguito, un eccezionale senso dell'equilibrio, e la possibilità di mettere in pratica i “Sette Travestimenti”. Quest'ultima dote comprende un addestramento molto articolato, tale da permetterti di esibirti ad esempio come un menestrello, se è questo il travestimento che hai scelto. Tuttavia, la parte sostanziale dell'addestramento si basa sulla furtività, il nascondersi nell'ombra, il muoversi senza far rumore e il respirare il più piano possibile. Tutto ciò ti permette di agire senza essere né visto né sentito.

Oltre a tutte queste capacità che fanno parte dell'addestramento normale di un ninja, ne esistono altre nove che sono facoltative. Una di

queste, lo Shurikenjutsu, viene insegnata sempre a tutti i ninja, e quindi sei costretto a sceglierla. In aggiunta puoi sceglierne altre tre delle rimanenti otto: leggi qui sotto le loro caratteristiche, e quando avrai fatto la tua scelta, registrale sul Foglio d'Identità nella casella “Note”.

Shurikenjutsu

Inizi l'avventura con cinque “shuriken”. Sei uno specialista delle “stelle da lancio", piccoli dischi di metallo a forma stella, taglienti come rasoi. Puoi tirarli a una distanza di 30 piedi con effetti devastanti. Se lanci uno shuriken, ti verrà comunicato un punteggio di Difesa per il tuo bersaglio. Tira due dadi: se il totale è maggiore del numero di Difesa, hai colpito il bersaglio. In questo caso, lancia un dado. Il risultato corrisponde all'entità del danno provocato dallo shuriken. Sottrailo dalla Resistenza del tuo bersaglio. Può essere che tu non sia in grado di recuperare uno shuriken, una volta che lo hai lanciato. Tieni sempre aggiornato l'apposito riquadro sul Foglio d'Identità, cancellando uno shuriken ogni volta che ne hai perso uno. Se non te ne rimane nessuno, ovviamente non puoi più utilizzare questa capacità.

Intercettazione

Questa capacità, che richiede un'eccellente coordinazione dei muscoli e ottimi riflessi degli

occhi e delle mani, ti permette di deviare o persino di afferrare proiettili come frecce o lance.

Acrobazia
È la capacità di saltare, facendo capriole, salti mortali, ecc, come un acrobata o un ginnasta.

Immunità
L'allenamento in questa capacità comporta l'ingerimento di veleni mortali – a piccole dosi - per lunghi periodi di tempo, costruendo così la resistenza del corpo. Ciò permette al ninja di sopravvivere alla maggior parte dei tentativi di avvelenamento.

Morte Apparente
Un ninja che possiede questa dote – la quale comporta un addestramento lungo e difficile - è in grado di rallentare il battito cardiaco e il metabolismo con la sola forza di volontà, fino a sembrare morto.

Evasione
Un ninja con questa capacità è in grado slogarsi le giunture e di aumentare al massimo l'agilità del corpo, muovendosi in spazi angusti e divincolandosi fino a liberarsi da corde e catene.

Aghi Avvelenati
Conosciuti anche come Aghi da Sputo. Un ninja

con questa capacità è in grado di tenere sulla lingua delle speciali freccette, ricoperte di un veleno mortale che agisce attraverso la circolazione sanguigna. Avvolgendo la lingua ad 'O' e soffiando, la freccia può essere lanciata a una distanza effettiva di 15 piedi. Si tratta di una possibilità di attacco estremamente utile, di cui di solito la vittima non riesce a individuare la fonte.
È possibile utilizzare questa capacità solo quando si ha a disposizione qualche veleno, come indicato nel testo.

Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole
È la capacità di aprire porte chiuse a chiave, bauli, cassetti, ecc. Un ninja che possiede questa dote porterà con sé nella tasca del costume degli attrezzi da scasso, tra cui un piccolo piede di porco o un grimaldello. Inoltre sarà stato anche addestrato a individuare le trappole e a utilizzare gli strumenti necessari per disattivarle.

Arrampicarsi
Addestramento che si basa sull'utilizzazione di rampini e ganci speciali per mani e piedi, detti anche Artigli di Gatto. Attaccata all'uncino a quattro punte ricoperto di feltro, c'è una fune lunga 40 piedi. Si aggancia sui muri, nicchie, ecc., permettendo al ninja di arrampicarsi lungo la fune. Gli Artigli di Gatto sono dei morsetti muniti di punte, portati sul palmo della mano e sul collo del

piede. Permettono al ninja di incastrare i suoi Artigli nelle fessure dei muri e di arrampicarsi verticalmente come una mosca, e persino di spostarsi lungo i soffitti.

Con queste abilità e armi a tua disposizione ora sei un guerriero ninja. Conserva i dati segnati sul Foglio d'Identità per le prossime avventure dell'Arte della Tigre, e le tue capacità potrebbero anche accrescersi. È importante riempire completamente il Foglio d'Identità: inizi con quattro abilità (tre a tua scelta più lo shurikenjutsu), cinque shuriken, 20 punti di Resistenza e 5 di Energia Interiore.

Vai al **1**.

AVVERTENZA

Non applicate, nel modo più assoluto, nella realtà i metodi e i sistemi di lotta descritti in questo libro. L'uso di queste mosse senza un serio allenamento può essere pericoloso per sé e per gli altri.

NOTA STORICA

I ninja sono un realmente esistiti, in Giappone, tra il sedicesimo e il diciassettesimo secolo. A quel tempo il paese era sconvolto dalle rivalità e dalle lotte tra i vari “signori della guerra”, nobilotti a capo di diversi clan.
I ninja erano degli sconosciuti, uomini senza volto, abilissimi combattenti disposti a tutto e pronti a qualsiasi missione, vere e proprie macchine per uccidere. Le loro capacità e abilità descritte in questo libro sono basate sulla realtà, e rispecchiano ciò che in effetti i ninja del Giappone antico erano in grado di fare.

1

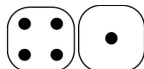
La Torcia di Lumen è spenta e l'unica fonte di luce è un tenue chiarore che proviene dall'alto. Distingui a malapena le ombre dei tuoi compagni - e dei tuoi nemici - intrappolati come te tra le maglie di questa ragnatela. Sei all'interno di un'ampia caverna di onice e la tua discesa serpiginosa è stata interrotta a meno di mezzo metro dal suolo. Attorno a te ci sono i corpi di vari tipi di umanoidi, tutti imbrigliati nella tela, alcuni morti evidentemente da tempo.

Poco distante da te, appeso a un filo, identifichi lo Scettro tempestato di gemme, sul cui manico è impresso lo stemma dell'ippogrifo, emblema della tua famiglia: si tratta di un tesoro troppo grande che devi assolutamente recuperare!

Ti giri su te stesso nel tentativo di liberarti dalla ragnatela, quando vedi una figura mostruosa muoversi freneticamente verso di te. È la Vedova Nera!

Se hai giocato al volume 6 di questa collana: INFERNO! e il tuo occhio di smeraldo era stato cavato via da Cassandra, vai al **268**.

Se hai giocato al volume 6: INFERNO! e Foxglove è finita insieme a te in questa trappola dopo aver viaggiato con te o dopo essere stata prigioniera di Cassandra, vai al **56**.

Altrimenti, ti guardi attorno e osservi i tuoi compagni mentre tentano invano di liberarsi dalla ragnatela. Vai al **92**.

2

Gli occhi scuri di Amin seguono con attenzione ogni tuo movimento; si posiziona pronto, mentre miri con il pugno al suo busto.

Conosce il movimento e -¯ come se se lo stesse aspettando - lo schiva, colpendoti il fianco con una gomitata. Sottrai 3 punti dalla tua Resistenza.

Se sei ancora vivo, ti gira attorno, con gli occhi che scintillano come se stesse sorridendo sotto la maschera di stoffa. "È ancora il tuo turno, Vendicatore".

Reagirai con:

Un Colpo del Cobra? Vai al **59**.

Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **71**.

Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **83**.

Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **109**.

Un Calcio della Tigre che salta? Vai al **175**.

La Frusta di Kwon (se imparato questa mossa in un libro precedente)? Vai al **221**.

Un Atterramento a Mulinello? Vai al **260**.

Un Atterramento Coda di Drago? Vai al **270**.

Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **280**.

3

Sei in piedi sotto un cielo oscuro, illuminato dal bagliore malato di una luna pallida che va e viene come per un capriccio divino.

Lungo un sentiero davanti a te sorge un imponente edificio di cristallo scuro le cui pareti si intersecano in angoli bizzarri e incomprensibili,

mentre l'intera struttura si contorce quando la guardi. Il cancello è aperto, illuminato da una luce cangiante.
Attorno a te il paesaggio è dominato da canneti di bambù. Da qualche parte nella foresta proviene il Catechismo del Redentore, cantato da una voce maschile.
Abbassi lo sguardo sulle tue mani, trasparenti e spettrali, e, mentre esamini i dintorni, assumono anch'essi contorni indistinti.
Devi sommare i tuoi attuali punteggi di Resistenza e Energia Interiore: il risultato sarà il tuo punteggio di Spirito, che dovrai registrare sul Foglio d'Identità.
Se il tuo Spirito arriva a 0 o meno, la tua avventura finisce.
Non c'è un punteggio massimo per il punteggio di Spirito e lo puoi aumentare oltre il valore iniziale, se troverai un modo.
Per tutta la durata del tuo soggiorno nel dominio del Fato non potrai utilizzare alcuna abilità ninja o alcun Modificatore, eccetto quello della Fortuna.
Devi aggiungere o sottrarre il Modificatore della Fortuna ogni volta che tenterai di usare un pugno, un calcio o un atterramento.
Vuoi:
Procedere nel canneto di bambù verso la voce che canta? Vai al **11**.
Procedere verso il cancello spalancato dell'edificio? Vai al **31**.

4

Gli dei ti hanno abbandonato qui nelle Budella del Rift, il posto più remoto e malvagio di Orb.
La vedova nera si avvicina, la sua imponente struttura fa impallidire te e i tuoi compagni, legati e indifesi. Ti colpisce ripetutamente il volto con le zampe pelose finché il Globo di smeraldo non ti rotola via dall'orbita. Ora il mostro possiede sia il Globo che lo Scettro, e potrà condurre presto i suoi seguaci a spazzare via tutto il mondo illuminato dalla luce del sole.

{Morte}

5

Estrai lo Scettro e Foxglove tende una mano, gli occhi scintillanti di desiderio.
Poi glielo sbatti sul volto, scaraventandola di lato mentre tocchi la ragnatela con la statuetta del ragno d'onice. La rete si scioglie, ma al comando di Foxglove la statuetta del ragno d'onice diventa insopportabilmente calda al tatto e sei costretto a

lasciarla (rimuovila dal Foglio d'Identità).
Tu e il tuo gruppo vi affrettate nella grotta, sperando che si riveli la vostra salvezza contro le forze della Vedova Nera.
Vai al **406**.

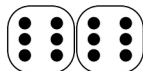
6

Ti affretti il più rapidamente possibile attraverso il liquido nero e i cristalli che sporgono da esso, e ti gira la testa. Con forza di volontà ti costringi ad andare avanti, ma perdi 2 punti di Resistenza poiché la tua forza vitale è succhiata via dai cristalli. Se sei ancora vivo, riemergi dall'altra parte e senza perdere tempo prosegui lungo il tunnel. Vai al **266**.

7

Entri nella piccola cappella, illuminata dalle candele tremolanti poste su un candelabro. Un senso di calma e pace pervade la tua anima mentre leggi il Catechismo del Redentore, scritto con caratteri argentati: puoi aumentare di 5 il tuo punteggio di Spirito.
Non trovi altre uscite, quindi ti limiti ad attendere che la parete muti ancora, spalancandosi sulla galleria umida all'esterno. Vai al **19**.

8

Ti coordini per sferrare un Pugno di Ferro direttamente nel corpo duro di questa creatura.

DEMONE BIANCO
Difesa contro il Pugno di Ferro: 4
Resistenza: 22
Danno: 1 Dado

Ogni volta che colpisci questa creatura, lancia un dado. Se esce 5 o 6, ti tagli su una delle sue punte e sottrai 1 punto di Resistenza.
Se la Resistenza del Demone è scesa a 8 o meno, vai al **38**.
Se no, il demone contrattacca con la mano ad artiglio. La tua Difesa contro questo colpo è 9.
Se sei ancora vivo è possibile utilizzare un Calcio del Cavallo Alato (vai al **18**), un Atterramento a Coda di Drago (vai al **28**) o nuovamente un Pugno di Ferro (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

9

Chiedi a Solstice cosa sia successo al Gran Maestro Hengist.
"È stato pugnalato da un assassino di Nemesis che si era introdotto nel nostro tempio. Ti posso assicurare che l'assassino ha imparato il prezzo di un tale sacrilegio. Ho stabilizzato Hengist con le arti taumaturgiche, ma non lo possiamo lasciare andare finché non starà bene abbastanza."
Gli chiedi perché non abbia mandato a chiamare i guaritori di Greystaff.
"Il Tempo è il più grande guaritore, Signore Supremo. Ora dovremmo di nuovo collaborare, io

e te. La mia richiesta è doppia, eppure semplice: primo, esenzione dai tributi per tutta la durata del tuo regno, per restare in pace con i nostri rituali come avveniva prima del tuo arrivo; secondo, essere ancora un tuo consigliere nella Camera della Stella. In cambio riceverai il nostro aiuto nello spodestare l'impostore sul trono."
Lo inviti a dirti cosa accadrebbe se non esaudissi i suoi desideri ma lui resta in silenzio.
Vuoi:
Accettare le condizioni di Solstice? Vai al **194**.
Minacciare Solstice dicendo che, se non libera subito Hengist e non ti aiuta, sarà il suo tempo a scadere? Vai al **204**.
Rifiutare le condizioni e avvisarlo che, dopo aver riconquistato il trono, tornerai per il Gran Maestro con tutta Irsmuncast alle tue spalle? Vai al **214**.
Rifiutare le sue condizioni e andartene? Vai al **381**.

10

Trattieni il respiro e cerchi di arrampicarti sul tetto passando nello strettissimo passaggio tra le rocce, mentre lo sfrigolare dell'acido che cola riempie l'aria.
Se possiedi l'arte dell'Evasione, con un guizzo di agilità sgusci via e prosegui. Vai al **217**.
In caso contrario, decidi cosa fare:
Se hai ancora un punto di Energia Interiore, puoi usarlo per darti la spinta necessaria. Vai al **30**.
In alternativa, l'unica speranza è quella di chiamare Cassandra, dicendo che lascerai cadere lo Scettro nell'acido a meno che non ti aiuti. Vai al **74**.

11

Ti addentri nel canneto, notando che le tue mani sono diventate sempre più pallide, come alabastro che brilla sotto una luna malata.
L'inno perde armonia mentre ti avvicini.
Sbuchi in una radura. Il suono viene da un monaco che giace su un fianco; il sangue fluisce sull'erba da uno squarcio vicino alla spalla nella sua veste marrone. Il suo volto è coperto dall'ombra del cappuccio.
Ti vede e, quando cerchi di parlargli, canta più forte, le parole corrotte oltre ogni possibilità in un inno di inesprimibile dannazione.
Vuoi:
Cercare di aiutarlo a tamponare la ferita? Vai al

37.
Metterlo a tacere attaccandolo? Vai al **47**.
Cantare qualcosa per coprire il suono del suo inno blasfemo? Vai al **57**.

12

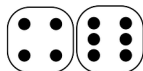
Utilizzi l'acciarino per dare fuoco la polvere accecante, che sprigiona un'improvvisa luminosità nella debole luce. Cancellala dal Foglio d'Identità. Senti gli strilli di dolore mentre ti avvicini alla porta, togliendoti l'inutile armatura. Rimuovi la barra di metallo e spalanchi le porte proprio nel momento in cui il tuo gruppo si avvicina. Dei clic frenetici risuonano lungo tutta la parete quando gli insetti guerrieri comunicano tra di loro.
Un insetto guerriero che brandisce una picca ti affronta da un lato e la tua difesa contro questo attacco è 10. Se vieni colpito, devi perdere 1 Dado + 3 di Resistenza.
Se sopravvivi, contrattacchi con un Calcio della Tigre che Salta e tramortisci la guardia. Quindi il tuo gruppo avanza rapidamente verso la porta, combattendo gli insetti guerrieri accorrenti che si affrettano giù dal muro.
"Avanti!' grida Doré con un bagliore folle negli occhi.
Tu conduci la corsa, guidati dalla Torcia di Lumen per dirigerti nel condotto di lava a destra al di là del muro.
Vai al **171**.

13

Il Maestro d'Armi è in piedi davanti a te, reale come quando lo incontrasti per la prima volta durante il tuo viaggio verso Irsmuncast. Impugna una naginata, lancia dalla lama ricurva.
"Sono stato evocato dai fuochi dell'Abisso per avere una possibilità di vendicarmi," Ti dice, mentre saluta con un inchino. "Preparati a raggiungermi all'inferno, Ninja, perché sono un Maestro d'Armi!"
Vivo o morto, non deve ostacolarti. Attacchi con un Calcio del Fulmine a Forbice e la sua Difesa contro il colpo è 6.
Se colpisci, guarda se il numero lanciato (dopo avere applicato l'eventuale Modificatore della Fortuna) è pari o dispari. Se è pari, il tuo colpo passa attraverso l'avversario, come se tu fossi un fantasma.
Se il tuo attacco fallisce, la tua Difesa contro la naginata di Aiguchi è 7. Se il numero lanciato è dispari, sei troppo incorporeo per parare l'attacco. Il suo attacco è sempre pericoloso, che tu possa bloccarlo o meno, e perdi 3 punti di Spirito se ti colpisce. Se sopravvivi, puoi calciare ancora, come spiegato sopra.
Se lo colpisci, e il numero lanciato è pari, il tuo calcio va a segno e Aiguchi si dissolve in una nuvola di fumo, urlando che Vile lo vendicherà.
Il fumo poi si solidifica in una forma differente, vagamente umanoide.

Se hai giocato il secondo volume, ASSASSINO!, e hai ucciso il demone che aveva preso il posto del samurai Lord Jikkyu nell'accampamento dei ribelli, vai al **149**.
Se invece hai combattuto la Hannya o non hai giocato quel libro, vai al **307**.

14

"Mi sono già battuto contro di loro", dice Eris, abbassando la testa, "Mi dispiace, Vendicatore, li conosco meglio di te e non ce la faremo mai."
Stai per protestare, ma Tyutchev si è già lanciato all'attacco con la spada e Thaum sta muovendo le mani per lanciare un incantesimo. Anche Eris si prepara a un incantesimo contro i due, ma è solo un timido tentativo.
Balzi all'indietro nel tentativo di bloccare gli attacchi di Tyutchev, anche se il suo mantello nero scintillante rende difficile giudicare con precisione la sua posizione. La sua spada colpisce ripetutamente contro le tue protezioni di ferro, e un suono metallico rimbomba nell'aria.
Thaum completa il suo incantesimo. Dal dito materializza una palla di fuoco che spara dritta contro di te. Perdi un Dado di Resistenza a meno che tu non possa usare l'arte dell'Acrobazia, nel qual caso riesci in parte a schivarla e perdi solo la metà del punteggio estratto, arrotondando per eccesso ogni frazione.
Eris decide che la discrezione è la parte migliore

del coraggio e fugge attraverso la bocca di una grotta vicina. Thaum lancia un altro incantesimo e Tyutchev si rende invisibile in mezzo al suo attacco, ma sei ancora in grado di vederlo dal tuo occhio smeraldo. In queste condizioni non puoi di certo continuare a batterti e il tuo obiettivo è un altro, cioè sfuggire alle macchinazioni della Vedova Nera e salvare Glaivas. Decidi di fuggire nella direzione opposta da Eris, infilandoti in un tunnel vicino. Vai al **242**.

15

Gwyneth ride. "Pah! Il vero Vendicatore lasciò questa Città mentre veniva assediata dalle forze del Rift, per riprendersi la Gemma e lo Scettro. Il vero Vendicatore andò nel Rift per l'amicizia di sole due persone. No, non dirmi che il vero Vendicatore non avrebbe mai ordinato alle truppe di andare nel Rift, perché lui affiderebbe il proprio destino al lancio di un dado e ne uscirebbe vittorioso".
Vai al **166**.

16

Ti senti debole e confuso, ma hai ancora la forza di sferrare un calcio del Fulmine Alato con l'obiettivo di colpire entrambi i coni di cristallo in una sola mossa. Lancia un dado per un Calcio contro una Difesa di 4.
Se vinci, i fragili cristalli vanno in frantumi non

appena il piede entra in contatto con loro. La nausea recede e puoi continuare. Vai al **266**.
Se non hai successo, colpisci i cristalli che si sgretolano in tanti piccoli frammenti che ti si infilano nella carne facendoti avvertire un forte dolore. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, emergi dall'altra parte e senza perdere tempo prosegui lungo il tunnel. Vai al **266**.

17

"Sbagliato!" Esulta Mandrake!
Perdi 2 punti di Spirito perché la tomba attorno a te sembra succhiarti via la forza vitale. Se sei ancora vivo, capisci che adesso Mandrake è libero dall'obbligo di trattenere la propria lama. Vai al **191**.

18

Ti coordini per sferrare un calcio e colpire con la pianta del piede il mento di questa creatura.

DEMONE BIANCO
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 6
Resistenza: 22
Danno: 1 Dado

Ogni volta che colpisci questa creatura, lancia un dado. Se esce 5 o 6, ti tagli su una delle sue punte e sottrai 1 punto di Resistenza.
Se la Resistenza del Demone è scesa a 8 o meno,

vai al **38**.
Se no, il demone contrattacca con un morso. La tua Difesa contro questo colpo è 8.
Se sei ancora vivo è possibile utilizzare un Pugno di Ferro Alato (vai al **8**), un Coda di Drago (vai al **28**) o nuovamente un Calcio del Cavallo Alato (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

19

Entri in una grande tomba, ingombrata da file di sarcofagi di pietra e illuminata da una torcia appesa al muro. Ci sono quattro catacombe oltre questa cripta, disposte come i quattro punti cardinali, corridoi tetri e angusti che si protendono nelle tenebre e danno alloggio ai morti.
Sotto la torcia c'è un vecchio appoggiato a una colonna portante.
Indossa un abito marrone e sorride con serenità. È Parsifal, il precedente Gran Maestro del Tempio di Kwon a Irsmuncast.
Non riesci a nascondere stupore e gioia nel rivederlo. Hai sentito a lungo la mancanza del vecchio monaco, assassinato dal sicario Mandrake.
"È bello rivederti, Signore Supremo," dice, i suoi occhi vecchi e acquosi che ti fissano increduli. "Sembra che persino qui ci sia un faro di speranza. Questo luogo è conosciuto come il Palazzo del Dio Folle e sono stato mandato da Kwon per indirizzarti sulla retta via."

Vuoi:
Chiedere a Parsifal la strada per proseguire? Vai al **79**.
Chiedere a Parsifal di pregare Kwon per risanare il tuo spirito? Vai al **89**.

20

Continui a saltellare sulle pietre, ma non riesci ad evitare il contatto dell'acido sulle caviglie, che ti procura un intenso bruciore.
Perdi 4 punti di Resistenza.
Se sei ancora vivo, continua a leggere.
Se possiedi l'arte dell'Acrobazia e puoi utilizzarla, riesci a mantenere l'equilibrio e raggiungi l'altro lato. Vai al **290**.
In caso contrario, lancia un dado: se il punteggio è uguale o inferiore alla tua Energia Interiore, riesci a mantenere l'equilibrio e raggiungi l'altro lato. Vai al **290**.
In caso contrario, scivoli e cadi. Vai al **373**.

21

Chiedi a Solstice cosa sia successo al Gran Maestro Hengist.
"È stato pugnalato da un assassino di Nemesis che si era introdotto nel nostro tempio. Ti posso assicurare che l'assassino ha imparato il prezzo di un tale sacrilegio. Ho stabilizzato Hengist con le arti taumaturgiche, ma non lo possiamo lasciare andare finché non starà bene abbastanza."

Gli chiedi perché non abbia mandato a chiamare i guaritori di Greystaff.

"Il Tempo è il più grande guaritore, Signore Supremo. Adesso, so che non sei più sul trono. Se mai vorrai guadagnare nuovamente la nostra assistenza, torna da me quando lo sarai di nuovo."

Vuoi:

Minacciare Solstice dicendo che, se non libera subito Hengist e non ti aiuta, sarà il suo tempo a scadere? Vai al **204**.

Rifiutare le condizioni e avvisarlo che, dopo aver riconquistato il trono, tornerai per il Gran Maestro con tutta Irsmuncast alle tue spalle? Vai al **214**.

Invocare il potere dello Scettro e provare a convincere Solstice ad aiutarti per l'onestà della tua causa? Vai al **224**.

Rifiutare le sue condizioni e andartene? Vai al **381**.

22

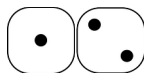
Mentre corri verso il tunnel vieni colpito da una zampata della Vedova Nera. Perdi 2 punti di Resistenza.

Ti affretti per raggiungere Eris, il quale ha lanciato un incantesimo che fa sì che il simbolo della ruota a cinque raggi sulla sua tunica scura emani una luce azzurra per illuminare il percorso.

Il frastuono della battaglia dalla tana della Vedova Nera si riduce man mano che avanzi, mentre l'aria nel passaggio diventa fetida. Sei purtroppo consapevole del fatto che le trame della Vedova Nera vi hanno condotto in questo luogo da incubo, i cui abitanti vi impediranno con tutte le loro forze di recuperare Glaivas e fuggire.

Tu ed Eris vi fermate appena il tunnel si apre in una caverna più ampia. In una nicchia sulla sinistra ci sono dozzine di uova delle dimensioni di una botte sospese sui fili di una ragnatela all'altezza della vostra fronte. Accanto alle uova ci sono tre sorelle di Nullaq, Elfi Oscuri dalla forma grottesca di ragno. Dietro di loro ci sono due uscite, un altro ampio corridoio e una scalinata in pietra che conduce verso il basso attraverso un portale di pietra.

Appena si accorgono della vostra presenza, le sorelle di Nullaq con un ghigno gracchiante si trasformano in corvi e spiccano il volo, per posarsi in alto nei pressi del soffitto della caverna.

Intanto dalla parte opposta arriva a grandi passi un

Elfo Oscuro, avvolto in una consunta tunica nera, con in mano un bastone ricurvo con sopra un teschio.
"Attento," dice Eris, "Si tratta di un negromante!"
Alle spalle dell'Elfo Oscuro compare un'enorme creatura che pare scavata nella roccia, fatta eccezione per i suoi occhi gialli funesti.
Che vuoi fare?
Dire a Eris di fare in fretta e lanciare un incantesimo? Vai al **170**.
Scagliare uno shuriken (se ne hai uno) contro il negromante e lanciarti all'attacco? Vai al **180**.
Correre ai ripari nella nicchia a sinistra? Vai al **190**.

23

"Sbagliato!" Esulta Mandrake!
Perdi 2 punti di Spirito perché la tomba attorno a te sembra succhiarti via la forza vitale. Se sei ancora vivo, capisci che adesso Mandrake è libero dall'obbligo di trattenere la propria lama. Vai al **191**.

24

Eris annuisce. "Thybault diceva sempre che cambiano idea anche solo per un capriccio".
Tyutchev sembra deluso e si lancia all'attacco con la spada. Ti concentri inizialmente sullo schivarlo, dato che il suo mantello nero scintillante rende difficile giudicare con precisione la sua posizione.

La sua spada colpisce ripetutamente contro le tue protezioni di ferro, e un suono metallico rimbomba nell'aria.
Thaum completa un incantesimo nello stesso momento di Eris. Dal dito materializza una palla di fuoco che spara dritta contro di voi ed Eris risponde scagliando un proiettile d'argento a forma di serpente. La palla di fuoco viene deviata ed esplode nelle vicinanze. Perdi 2 punti di Resistenza a meno che tu non possegga l'arte dell'Acrobazia, nel qual caso eviti qualsiasi danno con una schivata.
Thaum si prepara a lanciare un altro incantesimo mentre Tyutchev si rende invisibile in mezzo al suo attacco, ma sei ancora in grado di vederlo col tuo occhio di smeraldo. Lo atterri con un calcio facendolo urlare di dolore. Nella caduta perde la borsa che aveva alla cintura. Puoi raccoglierla e segnarla sul Foglio d'Identità come Borsa di Tyutchev.
Eris decide che la discrezione è la parte migliore del coraggio e fugge attraverso la bocca di una grotta vicina. In queste condizioni non puoi di certo continuare a batterti e ricordi che il tuo obiettivo è un altro, e cioè sfuggire alle macchinazioni della Vedova Nera e salvare Glaivas.
Decidi di fuggire nella direzione opposta da Eris, infilandoti in un tunnel vicino.
Vai al **242**.

25

Ti avvicini cautamente all'uomo e non appena sei a portata, questi fa schizzare un getto d'acido dal suo scintillante stocco come fosse opera di una qualche magia.
La tua Difesa contro questo attacco è 10, e non puoi bloccarlo e meno che tu non abbia l'arte dell'Acrobazia, in quel caso se il tiro ti riesce scivoli via illeso.
Se vieni colpito, vai al **278**.
Altrimenti, devi scegliere un modo migliore per attaccare l'impostore.
Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **169**.
Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **177**.
La Frusta di Kwon (se imparato questa mossa in un libro precedente)? Vai al **186**.
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **195**.

26

Colpisci con un Calcio della Tigre che Salta, indirizzando la pianta del piede verso il capo della guardia più vicina, pronto a seguire con un Atterramento a Mulinello sui due Elfi Oscuri che stanno accorrendo. La loro Difesa contro il calcio e contro l'atterramento sono entrambi 4 e devi vincere entrambi i tiri di dado in sequenza per portare a termine il successo.
Se hai successo, scaraventi a lato l'Elfo Oscuro che brandisce la bola con un calcio alla testa e intrappoli gli altri due gettandoli l'uno contro

l'altro. Vai al **351**.
Se non hai un successo pieno, anche se colpisci il primo Elfo, questi è in grado di attaccarti con la bola. La tua Difesa contro l'intrappolamento è 8 e non puoi parare. Se non hai successo, vieni colpito e subisci 2 Dadi di Danno, prima di liberarti.
Se sopravvivi, puoi effettuare una scivolata con un Atterramento Coda di Drago verso il più vicino, cercando di mandarlo contro i suoi compagni (val al **46**). Altrimenti, puoi utilizzare la Frusta di Kwon (se hai imparato questa mossa in un libro precedente) per scaraventare l'Elfo Oscuro più vicino contro i suoi compagni (vai al **66**). Oppure attacchi con la combinazione del Calcio della Tigre che Salta e l'Atterramento a Mulinello (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

27

Usi il respiratore per aumentare la portata e la precisione del tuo colpo per poi, dopo aver preso un bel respiro, scagliare un dardo centrando in pieno il collo del grosso umanoide. Lo senti ringhiare non appena il veleno del pesceragno fa effetto, lo osservi mentre si tocca il collo con la zampa, ma nonostante vacilli non cade giù come ti saresti aspettato.
Ti rendi conto di trovarti di fronte ad un potente wolfen, protetto da un incantesimo che lo rende invisibile mentre fa la guardia. Senza perdere altro tempo gli corri incontro per finirlo con un Pugno

di Ferro
La sua Difesa è solo 4 in quanto sta cercando di combattere gli effetti del veleno e ti basta colpirlo solo una volta per metterlo al tappeto.
Se lo manchi, la creatura cerca di colpirti con i suoi artigli affilati, la tua Difesa contro questo attacco è 6.
Se ti colpisce subisci 1 Dado + 1 di Danno e provi a colpirlo ancora con un Pugno di Ferro (come sopra).
Se lo uccidi, val al **65**.

28

Ti lanci a terra, mirando alle zampe e agli artigli del demone, evitando con cura gli spuntoni del corpo.

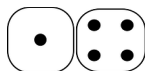
DEMONE BIANCO
Difesa contro l'Atterramento a Coda di Drago: 6
Resistenza: 22
Danno: 1 Dado

Se sei riuscito ad atterrare il Demone con la Coda di Drago, puoi utilizzare un Pugno di Ferro, sempre se sei in grado di sferrarlo (vai al **8**) o un Calcio del Cavallo Alato (vai al **18**) aggiungendo 2 al modificatore calci o pugni solo per questo attacco, poiché il demone deve rimettersi in piedi.
Se non sei riuscito ad atterrare il Demone, balzi in piedi e ti proteggi dietro a un pilastro contro il suo violento attacco. La tua Difesa è 7.
Se sei ancora vivo è possibile utilizzare un Pugno di Ferro se puoi farlo (vai al **8**) o un Calcio del Cavallo Alato (vai al **18**).

29

Spari un ago avvelenato che si conficca nel collo non protetto della guardia. Questa si accascia a terra, e, prima che l'altra abbia il tempo di dare l'allarme, sei già sgattaiolato via in silenzio.
Controlli che la creatura gigante sia ancora assopita, e ne approfitti per attraversare il portale di bronzo. Vai al **96**.

30

Ti aggrappi stretto e in un impeto di forza tenti di passare attraverso questa stretta apertura.

Lancia un dado e sottrai il risultato dalla tua Resistenza, per l'enorme sforzo a cui sottoponi il tuo corpo.
Se sopravvivi, riesci a sgusciare dentro. Vai al **217**.

31

Ti incammini verso l'edificio e, mentre ti avvicini, flebili gemiti e lamenti provengono dal cancello aperto.
Assumendo una posizione di guardia entri in un ambiente illuminato da colori che cangiano lentamente. Mentre avanzi, noti che le tue mani hanno assunto una consistenza più solida, ma di un pallore putrescente, come se fossero morte da tempo. Eppure non avverti nessuna conseguenza negativa.
Avanzi in un'ampia anticamera, oltre la quale le pareti si torcono e fremono, presentando una miriade di passaggi lungo i quali riecheggiano suoni che ricordano vagamente risate.
Un viso livido e inumano appare nel pavimento sotto di te; spinge e torce il cristallo scuro, allungandosi attraverso esso e risalendo nella tua direzione. I suoi lineamenti si confondono in una grottesca copia dei tuoi.
Vuoi:
Sferrare un calcio alla faccia? Vai al **127**.
Schivare e procedere rapidamente, cercando di distanziarla? Vai al **137**.

32

Non hai nemmeno il tempo di rifiatare dopo aver sconfitto i nemici, che vedi gonfiarsi la mostruosa forma della Vedova Nera che striscia fuori dal baratro come un incubo oscuro. I suoi cheliceri schioccano nella bocca e altri cavalcatori di ragni sbucano fuori dal baratro per attaccare.
Se Glaivas è disarmato, vai al **247**.
In caso contrario, il tuo gruppo corre in avanti verso l'imboccatura della grotta lontana, passando sotto un arco creato da un verme pietrificato. Se hai preso nota sul Foglio d'Identità che ti sei vendicato contro Cassandra, vai al **365**. In caso contrario, vai al **375**.

33

Gli occhi di Gwyneth scintillano pericolosamente alla luce della lampada e comincia a riscaldarsi roteando la spada, eseguendo fendenti come se si stesse allenando. "Il vero Vendicatore era un guerriero da ammirare; vediamo se possiedi almeno un po' di quel carisma".
Vai al **166**.

34

Il volto di Eris esprime forte determinazione. "Per Vespers..."
Tyutchev sembra deluso e si lancia all'attacco con la spada. Ti concentri inizialmente sullo schivarlo, dato che il suo mantello nero scintillante rende

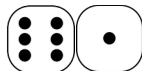
difficile giudicare con precisione la sua posizione. La sua spada colpisce ripetutamente contro le tue protezioni di ferro, e un suono metallico rimbomba nell'aria.
Thaum si prepara a lanciare un altro incantesimo mentre Tyutchev si rende invisibile in mezzo al suo attacco, ma sei ancora in grado di vederlo col tuo occhio di smeraldo. Lo atterri con un calcio facendolo urlare di dolore. Nella caduta perde la borsa che aveva alla cintura. Puoi raccoglierla e segnarla sul Foglio d'Identità come Borsa di Tyutchev.
Eris decide che la discrezione è la parte migliore del coraggio e fugge attraverso la bocca di una grotta vicina. In queste condizioni non puoi certo continuare a batterti e ricordi che il tuo obiettivo è un altro, e cioè sfuggire alle macchinazioni della Vedova Nera e salvare Glaivas. Decidi di fuggire nella direzione opposta da Eris, infilandoti in un tunnel vicino. Vai al **242**.

35

Ti posizioni dietro il pilastro più vicino, prepari la garrotta e ti concentri sul suono dei pesanti passi della creatura invisibile. Ti sposti furtivamente da colonna a colonna, riducendo la distanza tra di voi e sincronizzi il tuo respiro con quello dell'enorme umanoide. Infine strisci fuori dal tuo nascondiglio e silenziosamente ti porti alle spalle della preda alzando la garrotta sopra la sua testa.

Come stringi la presa intorno al collo peloso della creatura, capisci subito che si tratta di un wolfen, protetto da un incantesimo che lo rende invisibile mentre fa la guardia. Cerca disperatamente di liberarsi dalla tua presa mentre i suoi artigli provano a graffiarti più volte.
La tua Difesa contro il suo Attacco è 7 e non puoi bloccare. Se ha successo, la creatura non riesce a liberarsi ma ti infligge 1 Dado + 1 di Danno prima di morire. Se non ha successo, non ricevi danni in quanto lo strangoli fino a che non smette di muoversi.
Se sopravvivi, vai al **65**.

36

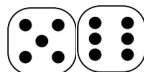
Eris tossisce violentemente a causa del vortice giallo che egli stesso ha creato, mentre tu riesci grazie alla forza mentale a vincere la nausea.
Il colosso di pietra spunta fuori all'improvviso dalla nebbia e si lancia su di te.
Lo attacchi con un Calcio del Cavallo Alato al volto. Decidi se spendere Energia Interiore per cercare di sfondare la pelle dura della creatura. La Difesa del mostro è 5 in quanto il bersaglio è troppo grande per mancarlo. Se lo colpisci senza l'utilizzo di Energia Interiore, lancia un dado: solo con un 5 o 6 gli avrai procurato danno. Se lo colpisci con l'ausilio della Energia Interiore riesci a procurargli danno.
Se lo danneggi, il mostro crolla a terra, stordito

dal fatto che qualcosa abbia penetrato la sua pelle, e tu afferri Eris e fuggite attraverso la nebbia gialla verso la scalinata in pietra. Vai al **234**.
Se hai utilizzato uno shuriken, purtroppo è perduto.
Se non sei riuscito a danneggiarlo, il mostro ti colpisce con una testata e perdi 5 punti di Resistenza dato che non è possibile schivare o bloccare una creatura di queste dimensioni.
Se sopravvivi, devi attaccare di nuovo (torna all'inizio del paragrafo).

37

Corri avanti per aiutare il monaco sanguinante, che smette di cantare e tira indietro il cappuccio, rivelando un viso severo segnato con il tatuaggio di una mantide religiosa scarlatta.
Ti afferra il polso e lo torce, prima che tu possa liberarti. Perdi 2 punti di Spirito.
Se sei ancora vivo, lo devi combattere. Attacchi con un Pugno di Ferro e la sua Difesa è 4.
Se colpisci, controlla se il numero lanciato (dopo aver applicato un eventuale Modificatore della Fortuna) è pari o dispari. Se è dispari, il tuo colpo passa attraverso l'avversario come se tu fossi un fantasma.
Se il tuo colpo fallisce, la tua Difesa contro il suo calcio a forbice di contrattacco è 8. Se il numero lanciato è dispari, sei troppo incorporeo per bloccare l'attacco. Il suo attacco è sempre

pericoloso, che tu sia in grado di bloccarlo o meno, e se vieni colpito perdi due punti di Spirito. Se sopravvivi, cerca di colpire ancora con un pugno, come spiegato prima.
Se colpisci e il numero è pari, il tuo avversario si dissolve con un grido in una nube di fumo. Vai al **193**.

38

Il Demone barcolla e Cassandra ne approfitta per attaccarlo alle spalle e fracassargli il cranio con un grosso masso.
"Ero tentata di stare qui a godermi la battaglia fino a che uno dei due non ci avesse lasciato le penne" dice ironicamente, "ma non avrei mai permesso che fossi tu ad uccidere chi mi aveva attaccato."
Una luce di torcia si avvicina a una arcata, e vi girate tutti e due con il fiato sospeso per vedere di chi si tratta: è Thybault, con le vesti bianche sporche e strappate, ma per il resto illeso.

L'espressione del suo viso si trasforma dalla gioia nel vedere te allo sdegno nel vedere Cassandra. In inferiorità numerica e disarmata, la guerriera stacca due spine dal corpo esanime del Demone, ne scaglia una contro te e scappa via verso un arco. Thybault viene verso di te e dice: "Così il malvagio si ritira al cospetto della luce di Avatar." Recita alcune parole a bassa voce, e ti senti rigenerato da Avatar, Essenza della Luce. Recuperi fino a 8 punti di Resistenza e qualsiasi lesione al viso, mani o gambe inflitte dalla Vedova Nera guarisce, ripristinando tutti i modificatori.
Lo ringrazi e il vostro pensiero va subito al vostro amico Vespers.
"Egli sarà vendicato," promette Thybault, "non appena avremo trovato i nostri compagni. Taflwr e io siamo stati attaccati dagli Elfi Oscuri e ci siamo divisi. Venendo da questa parte, mi sono imbattuto in una grande stalagmite scura - potrebbe trattarsi del Santuario Proibito in cui è rinchiuso Glaivas. Ma, prima di collaborare, tu ed io, dovremmo liberarci di Cassandra approfittando del fatto che è disarmata. "
Vuoi:
Aderire all'offerta di Thybault e attaccare Cassandra? Vai al **165**.
Procedere da solo alla ricerca di Glaivas seguendo le istruzioni di Thybault, lasciando andare Thybault alla ricerca dei suoi compagni scomparsi? Vai al **150**.

39

Se non hai usato l'Energia Interiore, la padronanza delle arti Ninja del tuo avversario gli consentono di usare l'arte dell'intercettazione e deviare lo shuriken che stava per colpirlo.
Se hai usato l'Energia Interiore, il tuo lancio viene potenziato dal potere di Kwon, rendendone difficile l'intercettazione. Il Ninja ha una Difesa di 6 contro il tuo shuriken. Se lo colpisci, sottrai un dado dalla sua Resistenza di 14, quando lo combatterai corpo a corpo.
In ogni caso, l'impostore si scaglia su di te spruzzando un getto di acido dal suo stocco, come fosse opera di una qualche magia.
La tua Difesa contro questo attacco è 10, e non puoi bloccarlo a meno che tu non abbia l'arte dell'Acrobazia, nel qual caso se il tiro ti riesce scivoli via illeso.
Se vieni colpito, vai al **278**.
Altrimenti, devi scegliere un modo migliore per attaccare l'impostore.
Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **169**.
Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **177**.
La Frusta di Kwon (se imparato questa mossa in un libro precedente)? Vai al **186**.
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **195**.

40

Accendi la polvere accecante mentre i vostri inseguitori svoltano dietro l'angolo del tunnel, e

chiudi gli occhi per proteggerli dal lampo abbagliante. Cancella la polvere accecante dal Foglio d'identità.
Quindi tu e Glaivas avanzate per attaccare, ma vi fermate a metà strada in stato di shock. Vai al **198**.

41

"Sbagliato!" Esulta Mandrake!
Perdi 2 punti di Spirito perché la tomba attorno a te sembra succhiarti via la forza vitale. Se sei ancora vivo, capisci che adesso Mandrake è libero dall'obbligo di trattenere la propria lama. Vai al **191**.

42

Scagli uno shuriken verso l'umanoide colpendolo facilmente alla testa grazie alla breve distanza che vi separa. La creatura emette subito un urlo gigantesco. Ti rendi conto di trovarti davanti ad un wolfen, una creatura conosciuta per la sua forza e

tenacia, senza dubbio protetto da un incantesimo che lo rende invisibile mentre fa la guardia.
Sfortunatamente il suo ruggito ha allertato l'intero Tempio della tua presenza quindi sei costretto a rinunciare al tuo piano e scappare il più in fretta possibile.
Corri a perdifiato attraverso il tempio fino a ritrovarti in una delle quattro torri. Dietro di te, le guardie ti stanno dando la caccia, decidi quindi di salire le scale a chiocciola che portano in cima alla torre. Senti i passi veloci di alcuni Sacerdoti provenire dalla direzione opposta alla tua, sembrano essere molto vicini, devi trovare una soluzione per non farti catturare. Salendo la scala noti una finestra sbarrata sulla tua sinistra ed hai fortuna poiché una delle sbarre è sufficientemente usurata alla base da poterla muovere.
Se possiedi l'arte dell'Evasione, sgusci tra le sbarre della finestra per poi confonderti con la folla presente in strada. Vai al **381**.
Se possiedi l'arte di Scassinare Serrature, Neutralizzare trappole, usi il tuo piccolo piede di porco per fare leva alla base della sbarra fino a dislocarla. Questo ti garantisce sufficiente spazio per uscire dalla finestra e poi confonderti con la folla presente in strada. Vai al **381**.
Altrimenti, rimani intrappolato tra i Sacerdoti di Nemesis che stanno scendendo e le Guardie che stanno salendo le scala. Combatti coraggiosamente ed eroicamente ma vieni

purtroppo sopraffatto dal crescente numero di seguaci del Supremo Principe del Male, Nemesis, che ti si para davanti.

{Morte}

43

La tua Difesa contro il bo nelle tenebre è 6. Se vieni colpito, perdi 3 punti di Spirito. Controlla se il numero lanciato è pari o dispari. Se è dispari sei diventato temporaneamente incorporeo e non puoi parare l'attacco. Il suo attacco è sempre pericoloso, sia che tu lo possa bloccare o meno.
Se sei ancora vivo, valuti la posizione del Gran Maestro nell'oscurità e attacchi con un Calcio della Tigre che Salta. La sua Difesa contro questo attacco è 6.
Se colpisci e il numero lanciato è dispari (dopo avere applicato un eventuale Modificatore della Fortuna), il colpo passa attraverso l'avversario. Se

l'attacco fallisce puoi provare con un altro Calcio della Tigre che Salta (torna all'inizio del paragrafo) o scivolare sotto al prossimo fendente del nemico in un atterramento a Coda di Drago (vai al **53**).
Se colpisci e il numero lanciato è pari, l'oscurità si dissolve e il Gran Maestro delle Ombre si dissolve in una nuvola di fumo. Ti trovi di fronte una figura umanoide.
Se hai giocato il secondo volume, ASSASSINO!, e hai ucciso il demone che aveva preso il posto del samurai Lord Jikkyu nell'accampamento dei ribelli, vai al **149**.
Se invece hai combattuto la Hannya o non hai giocato a quel libro, vai al **307**.

44

Cassandra si muove agilmente lungo la passerella di pietra, facendo attenzione a non cadere nel lago sottostante. Tu fai lo stesso e dopo aver percorso la passerella per intero, imboccate un lungo corridoio a forma di S, con il soffitto alto.
Proseguite fin quando Cassandra non si arresta di colpo.
Alla luce della Torcia di Lumen vedi a terra lo scheletro di un umanoide, mezzo sepolto tra schegge di pietra.
Il soffitto è coperto da numerose rocce appuntite, in posizioni precarie e pronte a cadere.
"Dopo di te, Vendicatore," dice indicando la

strada. "A differenza tua, io non ho fretta di salvare nessuno."
Se possiedi la capacità di Scassinare Serrature, Neutralizzare trappole, Vai al **72**.
In caso contrario, vuoi proseguire con cautela in modo da poter prestare attenzione in caso che le rocce cadano giù (vai al **81**), o correre più veloce che puoi per ridurre al minimo il rischio di essere colpito da una frana(vai al **91**)?

45

"Hai ragione", afferma Gwyneth, "entrambi somigliate e parlate come il Vendicatore. Quello sul trono non ha comunque mai fatto niente per danneggiare questa Città, e io non sono sicura di quali siano le tue reali intenzioni."
Cosa le rispondi:
"Se l'attuale Governatore è benevolo, perché è stato impedito l'accesso al Palazzo a Hengist, Greystaff e al Demagogo?" Vai al **341**.
"Intendo governare secondo le leggi e le tradizioni di mio padre, Szeged". Vai al **350**.
"Ricompenserò lautamente sia tu che il tuo Tempio se mi lasci passare". Vai al **361**.

46

Scivoli verso l'Elfo Oscuro che brandisce la bola, avvolgendo le gambe attorno alle sue. La sua Difesa contro la tua mossa è 5 (a meno che tu non abbia già provato una volta, nel qual caso è 6).

Se hai successo fai ruzzolare l'Elfo Oscuro sui suoi compagni che stanno accorrendo, atterrandoli entrambi con un unico movimento. Vai al **351**.
In caso contrario, la tua Difesa contro l'intrappolamento nelle bolas è 7 e non puoi parare. Se fallisci, vieni colpito e subisci 2 Dadi di Danno, prima di liberarti.
Se sopravvivi, puoi eseguire un Calcio della Tigre che Salta contro il più vicino e poi un Atterramento a Mulinello per spedirne uno contro l'altro (vai al **26**). In alternativa, puoi utilizzare la Frusta di Kwon (se hai imparato questa mossa in un libro precedente) per scaraventare il più vicino degli Elfi Oscuri contro i suoi compagni (vai al **66**). Oppure effettui nuovamente un Atterramento Coda di Drago (tornare all'inizio di questo paragrafo).

47

Corri verso il monaco sanguinante, che smette di cantare e salta in piedi, mentre il suo cappuccio scivola all'indietro rivelando un viso severo segnato da un tatuaggio di una mantide religiosa scarlatta.
Cerca di afferrare il tuo polso proteso, ma sei pronto e sfuggi alla presa. Con lo stesso movimento, attacchi con un Pugno di Ferro; la sua Difesa è 4.
Se colpisci, controlla se il numero lanciato (dopo aver applicato un eventuale Modificatore della

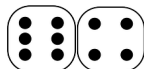
Fortuna) è pari o dispari. Se è dispari, il tuo colpo passa attraverso l'avversario come se tu fossi un fantasma.
Se il tuo colpo fallisce, la tua Difesa contro il suo calcio a forbice di contrattacco è 8.
Se il numero lanciato è dispari, sei troppo incorporeo per bloccare l'attacco.
Il suo attacco è sempre pericoloso, che tu sia in grado di bloccarlo o meno, e se vieni colpito perdi due punti di Spirito.
Se sopravvivi, cerca di colpire ancora con un pugno, come spiegato prima.
Se colpisci e il numero è pari, il tuo avversario si dissolve con un grido in una nube di fumo. Vai al **193**.

48

Honoric si alza, sguainando la spada e menando un paio di fendenti di prova. Per quando non possa più vedere, è ancora uno spadaccino esperto.
"Bene, Vendicatore," esordisce, "sembra che Vasch-Ro non mi abbia dimenticato, dopo tutto. Portiamo a termine il duello che abbiamo interrotto sul campo di battaglia."
Avanza di un passo, roteando la lama in una serie di fendenti minacciosi. Miri al collo con un calcio del Cavallo Alato e all'ultimo momento abbassa la guardia, come ad accogliere la morte. Il suo collo si spezza e crolla a terra, esanime. Hai ucciso

Honoric, ex Maresciallo della Legione della Spada di Doom.
Nella morte sembra quasi aver trovato la pace, in contrasto con la crudele arroganza dei suoi lineamenti in vita.
Perquisisci il cadavere, ma non trovi nulla di interessante.
Non ti resta altro da fare che procedere verso Irsmuncast, riflettendo sulla fine ingloriosa di un uomo così terrificante. Vai al **370**.

49

Il Nykur affonda nell'acqua schizzando rancido sangue giallastro dalle ferite che gli hai provocato, ma il vortice del suo unico occhio ti attira come una calamita facendoti finire sott'acqua con lui.
Se porti il marchio Omega sulla tua mano vai al **243**.
Altrimenti, la tua Difesa contro l'attacco finale del Nykur è 9 e non puoi bloccarlo poiché si tratta di una prova di volontà. Se subisci l'attacco, perdi 1 dado di Resistenza da annegamento prima di venire liberato e riportato in superficie da Csaky e Doré.
Se sei ancora vivo, lasci le segrete allagate con Csaky e Doré al tuo fianco, anche se quest'ultimo è molto debole a causa delle dure prove a cui è stato recentemente sottoposto.
"Vi avevano teso una trappola", dice Doré. "Solo i Sacerdoti di Nemesis di alto livello sono in grado

di evocare simili creature. Quale demone si è impossessato del tuo trono?"
Il Paladino versa in pessime condizioni ed è costretto ad appoggiarsi pesantemente su Csaky. Da qui in poi non potranno essere più utili.
Li riporti indietro attraverso la strada più sicura che conosci fino a raggiungere il passaggio segreto nel dongione, suggerendo all'uomo di riposarsi sulla scalinata e promettendogli che tornerai a prenderli una volta recuperato il trono.
Doré maledice il fatto di non avere con sé una spada per aiutarti, mentre Csaky si offre di lasciare lì Doré e seguirti.
"Avanzerò da solo", dici. "Sono un Ninja"
Richiudi il Portello segreto per nasconderli all'interno e prosegui da solo, dirigendoti verso la sala del trono. Vai al **206**.

50

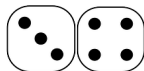
Tu e Glaivas aspettate che gli inseguitori si manifestino prima di fare un passo in avanti per attaccare, ma vi fermate a metà strada in stato di shock. Vai al **198**.

51

Corri, al seguito di Cassandra, lungo una galleria in discesa sempre più stretta, e il fragore della battaglia nella tana della Vedova Nera si allontana. Sei purtroppo consapevole del fatto che le trame della Vedova Nera ti hanno condotto in questo

luogo sotterraneo da incubo, i cui abitanti cercheranno con tutte le loro forze di impedirti di trovare Glaivas e fuggire.
L'ambiente attorno è sempre più buio, e decidi quindi di attivare la Torcia di Lumen.
Cassandra si gira, pronto a saltare come una pantera, con lo sguardo inquisitorio.
È disarmata, probabilmente ha perso la spade durante la discesa in questo livello del Rift.
Lancia i dadi per la Fortuna.
Se la Fortuna ti sorride, vai al **86**.
Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **68**.

52

Sputi un ago avvelenato sul volto del tuo nemico.
L'uomo lo estrae e lo butta a terra - capisci quindi che è immune ai veleni.
L'impostore si scaglia su di te spruzzando un getto di acido dal suo stocco, come fosse opera di una qualche magia.
La tua Difesa contro questo attacco è 10, e non puoi bloccarlo e meno che tu non abbia l'arte dell'Acrobazia, in quel caso se il tiro ti riesce scivoli via illeso.
Se vieni colpito, vai al **278**.
Altrimenti, devi scegliere un modo migliore per attaccare l'impostore.
Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **169**.
Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **177**.
La Frusta di Kwon (se imparato questa mossa in

un libro precedente)? Vai al **186**.
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **195**.

53

Scivoli sul tatami sotto al sibilo del bo e agganci le gambe del Gran Maestro delle Ombre con le tue.
La sua Difesa contro il tuo atterramento è 3. Se colpisci, controlla se il numero lanciato (dopo avere applicato un eventuale Modificatore della Fortuna) è pari o dispari. Se è dispari, le tue gambe passano attraverso quelle dell'avversario come se fossi un fantasma.
Se l'atterramento fallisce, il suono di passi leggeri ti conferma che l'avversario si è spostato di lato e sta per calare il bo su di te. La tua Difesa contro questa mossa è 5. Se il numero lanciato è dispari, sei troppo incorporeo per parare. L'attacco è sempre pericoloso, sia che tu possa parare o meno, e se vieni colpito perdi 4 punti di Spirito. Se sopravvivi, lui è da qualche parte nelle tenebre, pronto ad attaccare ancora. Non hai altra scelta

che cercare di parare e contrattaccare con un calcio. Vai al **43**.

Se il tuo atterramento ha successo e il numero lanciato è pari, lo mandi a gambe all'aria. Le tenebre si dissipano, mentre il Gran Maestro delle Ombre si dissolve in una nuvola di fumo. Ti trovi a fronteggiare un'altra creatura, di forma vagamente umanoide.

Se hai giocato il secondo volume, ASSASSINO!, e hai ucciso il demone che aveva preso il posto del samurai Lord Jikkyu nell'accampamento dei ribelli, vai al **149**.

Se invece hai combattuto la Hannya o non hai giocato a quel libro, vai al **307**.

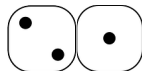
54

Taflwr si precipita su di te per sottrarti lo Scettro e devi eseguire un Atterramento un Mulinello per fermarlo.

La sua Difesa contro la tua mossa è 3. Se riesci, poi lo sbatti a terra. Vai al **151**.

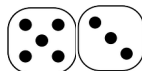
In caso contrario, Taflwr prende lo Scettro e prima che tu possa fermarlo. Lo porge a Foxglove che gli chiede di difendere la sua fuga.

Ti combatterà fino all'ultimo, mentre Foxglove rimonta sul corvo gigante e vola via. Non passerà molto tempo prima che le forze della Vedova Nera arrivino a schiacciarvi.

{Morte}

55

Saluti Greystaff e il Demagogo ed esci nelle strade della città in compagnia di Csaky.
È quasi il tramonto e il cielo è ricoperto dalla luce fioca del sole che sta tramontando, emettendo lunghe ombre.
Camminate verso il Palazzo e, trovato un luogo lontano da occhi indiscreti, il retro di una bancarella abbandonata, indossi il tuo costume Ninja legando lo Scettro alla schiena, pronto a reclamare il tuo trono.
"Dobbiamo scalare il muro di fianco al dongione", dice Csaky, "cosi potrò mostrarti l'ingresso segreto. Però attendiamo la notte, ci sarebbero troppi occhi puntati su di noi con la luce del giorno".
Le rispondi che non puoi permetterti di attendere la notte poiché potrebbero giustiziare Doré in qualsiasi momento.
I Soldati di Dama custodiscono l'entrata del Palazzo con la loro consueta diligenza.
Le mura sono invece presidiate da alcune truppe di Nemesis.
Se il supporto di Antocidas è annotato sul tuo Foglio d'Identità, vai al **117**.
Se hai un diario macchiato di sangue (non soltanto un diario rilegato in pelle), vai al **125**.
Se hai una Mappa a Carboncino, vai al **143**.
Se non hai nulla di tutto ciò, vai al **158**.

56

"Grande Regina!" Urla a gran voce Foxglove. "Ti ho portato lo Scettro, così come avevamo pattuito. Ora liberami!"
I tetri occhi rossi della Vedova Nera si posano su di lei, animati da un'intelligenza malvagia e disumana. Poi il mostro taglia la ragnatela liberandola. Foxglove ti cerca con lo sguardo, poi si dirige verso di te e, a gran voce, in modo che tutti possano udirla, dice: "Può mai qualcuno fare qualcosa contro il potere che risiede qui, Vendicatore?" Ti passa accanto e con gli occhi gonfi di paura ti sussurra: "Salvami".
Poi si dirige verso il lato opposto della caverna, sgusciando via tra le maglie della ragnatela, fermandosi solo un attimo per lanciarti un ultimo, malinconico sguardo. Con sorpresa noti che ha fatto scivolare un oggetto tra le tue mani: si tratta di un piccola figurina a forma di ragno fatto di onice e diamanti. Segnalo sul Foglio d'Identità come statuetta del ragno d'onice.
"Mia regina", continua Foxglove, "avevi promesso di liberarmi da questa maledizione! Sono la tua prescelta!"
Una sorella di Nullaq - una creatura orribile per metà elfo nero e per metà ragno - compare da una galleria laterale, per afferrarla e portarla via.
Le sue suppliche scompaiono nel momento in cui viene condotta via. La Vedova Nera schiocca le zampe anteriori sul pavimento d'onice prima di

avanzare verso di te. Ti guardi attorno e osservi i tuoi compagni nel disperato tentativo di liberarsi dalla ragnatela. Vai al **92**.

57

Cominci a intonare il Salmo di Kwon.
La tua voce ha un suono flebile eppure riesce a coprire il canto dell'altro monaco, cosa che sembra stordirlo. Vuoi:
Provare ad aiutarlo a tamponare il sangue? Vai al **37**.
Correre all'assalto? Vai al **47**.
Proseguire attraverso il canneto? Vai al **193**.

58

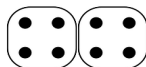
Ti sposti alle spalle di Honoric, srotolando la garrotta. Poi corri in silenzio verso di lui.
Si irrigidisce, percependo quello che stai per fare, e porta una mano alla spada per sguainarla. Attacca con un affondo alla cieca, facendosi guidare dall'istinto di decenni di pratica.
La tua Difesa contro questo attacco è 8 e, dato che stai impugnando la garrotta con entrambe le mani non puoi parare.
Se vieni colpito, subisci 1 Dado di danno.
Se sei ancora vivo gli passi la garrotta attorno al collo, piantandogli un ginocchio tra le scapole. Non si ribella, mentre gli tranci la trachea e crolla riverso con un boato fragoroso, soffocando nel proprio sangue.

Hai ucciso Honoric, ex Maresciallo della Legione della Spada di Doom.
Perquisisci il cadavere, ma non trovi nulla di interessante.
Non ti resta altro da fare che procedere verso Irsmuncast, riflettendo sulla fine ingloriosa di un uomo così terrificante. Vai al **370**.

59

Colpisci la gola di Amin con le dita. Se riesci nel tentativo e hai l'abilità dello Yubi-Jutsu, puoi aggiungere 1 al Danno.

Amin il Fida'i
Difesa Contro Colpo del Cobra: 7/8
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado

Più a lungo combatti con Amin, più il tuo avversario imparerà dal tuo stile di combattimento e adatterà il proprio. Se questa è la prima volta che hai tentato di dargli un pugno, qualsiasi sia il pugno utilizzato, la sua difesa è 7, non 8 (come è scritto nella casella della sua Difesa). In tutti gli attacchi successivi, utilizzerà la Difesa più alta.
Se hai sconfitto Amin vai al **323**.
Se non hai sconfitto Amin, il tuo avversario contrattacca con un pugno a spirale alla tua testa, così rapido da impedirti di pararlo. La tua Difesa contro questa mossa è 9.

Se sei ancora vivo, puoi usare:
Un Pugno di Ferro? Vai al **2**.
Un Colpo del Cobra? Ritorna all'inizio di questo paragrafo.
Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **71**.
Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **83**.
Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **109**.
Un Calcio della Tigre che salta? Vai al **175**.
La Frusta di Kwon (se hai imparato questa mossa in un libro precedente)? Vai al **221**.
Un Atterramento a Mulinello? Vai al **260**.
Un Atterramento Coda di Drago? Vai al **270**.
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **280**.

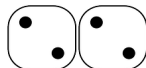
60

Attendi che le luci delle torce si avvicinino alla curva e lanci uno shuriken non appena vedi balenare il primo degli inseguitori.
Lo shuriken viene spazzato via da una spada ed è così piegato e deformato da non poter essere più recuperabile.
Tu e Glaivas avanzate per l'attacco, ma vi interrompete a metà del passo in stato di shock. Vai al **198**.

61

"Molto astuto," commenta Mandrake, "ma non abbastanza astuto!"
Perdi 2 punti di Spirito perché la tomba intorno a te sembra succhiarti via la forza vitale.
Se sei ancora vivo, Mandrake continua. "Per la tua astuzia, ti concederò un altro tentativo. Quale divinità ti ha provocato il maggior danno durante la tua vita?"
Vuoi rispondere:
"Vile, che ha ucciso sia mio padre che il mio padre adottivo." Vai al **17**.
"Nemesis, che ha mandato demoni contro di me e infesta la mia città. Vai al **23**."
"Nullaq, che mi ha portato nelle profondità dell'Abisso." Vai al **41**.
"Nessuna divinità mi ha causato i maggiori danni." Vai al **73**.

62

Ti dirigi verso il tunnel dalle pareti lisce, presumibilmente levigate dall'acido dal lago, che si snoda delicatamente verso il basso, arrivando in un'ampia grotta. Il suolo è ricoperto di macigni tra i quali noti una pozza di acido, colato dall'alto attraverso una sottile spaccatura nella roccia. Ti impressioni pensando che solo una sottile parete divide questa camera dal lago sopra la tua testa.
Saltelli sulle rocce da una parte all'altra senza difficoltà, facendo attenzione a non toccare

l'acido, in direzione di un altro tunnel sul lato opposto.
Quando arrivi a metà strada senti una risata - quella di Cassandra. Con un tonfo sordo, un masso colpisce la crepa nella parete. In attimo questa si allarga, lasciando scorrere un torrente improvviso di acido. Devi agire in fretta. Vuoi:
Continuare a saltellare tra le pietre semi-sommerse, rischiando di finire con i piedi nell'acido, per raggiungere il tunnel dalla parte opposta? Vai al **20**.
Arrampicarti sul soffitto, nella speranza di evitare la spaccatura e raggiungere il tunnel dall'altra parte? Vai al **10**.

63

"Ho passato molto tempo in compagnia del vero Vendicatore", dice la donna, mettendosi in posizione di combattimento. "Hai dei modi di fare molto simili, ma ripeto, anche l'uomo sul Trono ne ha, e il Vendicatore non ha causato nessun danno alla Città da quando è tornato. Non posso essere certa di quali siano le tue vere intenzioni".

Cosa le rispondi:
"Se l'attuale Governatore è benevolo, perché è stato impedito l'accesso al Palazzo a Hengist, Greystaff e al Demagogo?" Vai al **341**.
"Intendo governare secondo le leggi e le tradizioni di mio padre, Szeged". Vai al **350**.
"Ricompenserò lautamente sia te che il tuo Tempio se mi lasci passare". Vai al **361**.

64

Ti trovi a porgere spontaneamente lo Scettro a Foxglove. Se hai l'arte dello ShinRen o se hai 1 punto di Forza Interiore da spendere per resistere al fascino di Foxglove, vai al **151** (cancella la Forza Interiore, nel caso tu l'abbia usata).
Altrimenti avanzi verso Foxglove e le porgi lo Scettro, sentendoti tremendamente felice quando lei condivide un sorriso di gioia con voi.
"Difendi la mia fuga" ti implora con un bacio mentre rimonta sul corvo gigante e viene portata via. Resisti e combatti con tutte le forze, mentre i servi della Vedova Nera si precipitano a schiacciarti, credendo fino all'ultimo momento che Foxglove tornerà a salvarti.

{Morte}

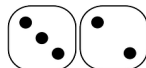
65

L'incantesimo di invisibilità sparisce con la morte della creatura. Hai avuto a che fare con alcuni

wolfen in passato, poiché si tratta di abitanti di Irsmuncast come tanti altri, ma questo in particolare non sembrava provenire da qui. Era molto più forte di qualsiasi altra creatura della stessa razza. Comunque adesso non rappresenta più un problema.
Controlli le porte sperando di trovare le stanze private di Lackland decidi infine di entrare furtivamente in una di queste, ritrovandoti in una gigantesca suite.
In un angolo dello stanzone noti subito una gabbia di ferro contenente un povero ragazzino che avrà 10 anni. Dorme, la sua pelle è ricoperta da lividi e contusioni ed indossa solo un perizoma che copre le parti intime.
Nell'angolo opposto, su una scrivania, vedi un sacerdote con la barba che prega rivolto verso un libro. Non si tratta però di Lackland.
Cosa fai:
Chiudi la porta delicatamente e cerchi Lackland in un'altra stanza? Vai al **84**.
Togli di mezzo il sacerdote per poi rilasciare il bambino prigioniero? Vai al **94**.

66

Fai roteare la pianta del piede sinistro, dando una sferzata con il tallone destro all'Elfo Oscuro armato di bolas. La sua Difesa contro questa mossa è 6 (a meno che tu non ci abbia già provato una volta, nel qual caso è 7).

Se hai successo, non riesci a mandarlo contro i suoi compagni, ma, invece, gli tronchi la testa di netto. Questo ferma gli altri due, che si attardano a ripulirsi gli occhi dal sangue fino a quando non vengono fatti fuori da Doré. Vai al **351**.
In caso contrario, la tua Difesa contro l'intrappolamento nelle bolas è di 8 e non puoi parare. Se fallisci, vieni colpito e subisci 2 Dadi di Danno, prima di liberarti.
Se sopravvivi, puoi eseguire un Calcio della Tigre che Salta contro il più vicino e poi un Atterramento a Mulinello per spedire l'uno contro l'altro (vai al **26**). In alternativa, puoi scivolare con un Atterramento Coda di Drago contro il più vicino, cercando di mandarlo sui suoi compagni (vai al **46**). Oppure puoi usare nuovamente la Frusta di Kwon (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

67

Dopo un attimo di riflessione ricordi la Statuetta di Dama, consegnata a te come pegno di fedeltà. Vedendola, le vergini dello scudo accettano controvoglia di lasciarti libero, anche se non vogliono contravvenire agli ordini ricevuti. La loro fedeltà alla Signora della Forza Gwyneth è più grande di quella verso di te e proprio la Signora della Forza ha ordinato loro di chiamare a raccolta le truppe e di non fare entrare nessuno nel tempio. Devi andartene.
Vai al **381**.

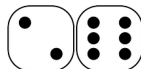
68

"Sarò anche senza spada," ringhia Cassandra, "ma sei debole, Vendicatore, talmente debole che ti caverò via quel Globo di smeraldo dall'orbita con le mie stesse mani!"
Detto ciò, si lancia all'attacco. Anche se è un'abile lottatrice, il combattimento a mani nude non è il suo forte e lo sapete entrambi. Scegli di contrattaccare usando l'Atterramento a Mulinello (se sei in grado di usarlo). La Difesa di Cassandra contro il tuo colpo è 4. Se non puoi usare l'Atterramento a Mulinello, ripieghi su un Coda di Drago e la Difesa di Cassandra è 5.
Se riesci ad atterrarla, Cassandra si rialza con meno sicurezza nel volto. Vai al **86**.
In caso contrario, la tua abilità nel Taijutsu ti abbandona, e Cassandra ti atterra con una

ginocchiata al collo. Il suo colpo è talmente forte che ti senti soffocare finché non diventa tutto nero.
Fortunatamente, sei incosciente quando ti cava via l'occhio di smeraldo a mani nude.

{Morte}

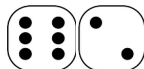
69

Aspetti che il tuo avversario si avvicini abbastanza prima di lanciare una manciata di polvere accecante su una torcia, chiudendo gli occhi per evitare l'improvviso lampo di luce abbagliante. Rimuovi la polvere accecante dal tuo Foglio d'Identità.
L'impostore viene momentaneamente accecato. Essendo vulnerabile, con un gesto che sembra

opera di magia, l'uomo lascia partire dal suo stocco un getto di acido davanti a sé per proteggersi ed evitare il tuo attacco. È una mossa dettata dalla disperazione del momento, l'acido comunque non ti colpisce cadendo a pochi centimetri da te.
Ti lanci all'attacco prima che l'impostore riprenda completamente l'uso della vista, aggiungi un +2 al tuo Modificatore solo per il prossimo assalto. Quale mossa vuoi eseguire:
Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **169**.
Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **177**.
La Frusta di Kwon (se imparato questa mossa in un libro precedente)? Vai al **186**.
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **195**.

70

Glaivas non è a conoscenza degli poteri magici di Foxglove e cade in preda al suo fascino oscuro. Rimane in piedi pericolosamente vicino a lei e, prima che tu possa intervenire, gli ha rubato un bacio, sigillando l'incantesimo.
Non può resistere quando Foxglove gli strappa lo Scettro, poi gli chiede di proteggere la sua fuga.
Ti combatterà fino all'ultimo, mentre Foxglove rimonta sul corvo gigante e viene portata via. Non passerà molto tempo prima che le forze della Vedova Nera arrivino a schiacciarvi.

{Morte}

71-Amin il Fida'i

71

Balzi in avanti e dai un colpo di taglio al collo di Amin. Se hai successo e hai l'abilità dello Yubi-Jutsu, puoi aggiungere 1 al Danno.

Amin il Fida'i
Difesa Contro Colpo della Zampa di Tigre: 6/7
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado

Più a lungo combatti con Amin, più il tuo avversario imparerà dal tuo stile di combattimento e adatterà il proprio. Se questa è la prima volta che hai tentato di dargli un pugno, qualsiasi sia il pugno utilizzato, la sua difesa è 6, non 7 (come è scritto nella casella della sua Difesa). In tutti gli attacchi successivi, utilizzerà la Difesa più alta.
Se hai sconfitto Amin vai al **323**.
Se non hai sconfitto Amin, il tuo avversario contrattacca con una testata. La tua Difesa contro il suo attacco è 8. Non puoi pararla se non possiedi l'abilità Acrobazia, nel qual caso fai un tentativo supplementare per schivarlo, tirando i dadi normalmente.
Se sei ancora vivo, puoi utilizzare:
Un Pugno di Ferro? Vai al **2**.
Un Colpo del Cobra? Vai al **59**.
Un Colpo della Zampa di Tigre? Ritorna all'inizio di questo paragrafo.

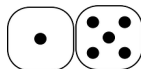
continua

Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **83**.
Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **109**.
Un Calcio della Tigre che salta? Vai al **175**.
La Frusta di Kwon (se hai imparato questa mossa in un libro precedente)? Vai al **374**.
Un Atterramento a Mulinello? Vai al **260**.
Un Atterramento Coda di Drago? Vai al **270**.
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **280**.

72

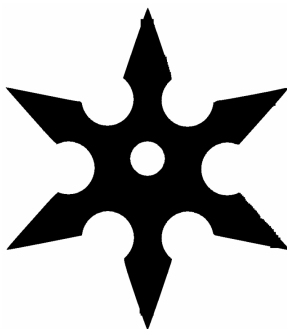
Esamini attentamente le rocce in cerca di eventuali punti che attivino la caduta dei massi, e li eviti con attenzione. Una volta dall'altra parte ti volti e vedi Cassandra seguire esattamente i tuoi passi.
Dopo averti raggiunto, con un velo di sudore sulla fronte, ti lancia un'occhiata funesta, prima di rimettersi in testa e procedere lungo la galleria. Vai al **182**.

73

"Le divinità stesse non mi hanno fatto del male," rispondi, "solo i loro agenti possono, perché Kwon mi protegge."
"Sei davvero perduto se riesci a rispondere all'indovinello del dio folle," commenta Mandrake. "Per certi aspetti sono felice che tu ce l'abbia fatta, dato che potrai sopravvivere e vedere la sorpresa che ti ho lasciato nella tua amata città."
Svanisce in una nuvola di fumo.

Vai al **227**.

74

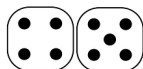
Non saprai mai se Cassandra abbia udito le tue suppliche o no, quel che importa è che nessuno corre in tuo soccorso. L'acqua sale inesorabilmente, fino a inghiottirti. L'acido ti brucia la pelle viva. Dopo qualche istante di te non resta più nulla, tranne il Globo e lo Scettro: oggetti che nessuna creatura vivente riuscirà più a recuperare, sprofondati in una enorme pozza di acido.

{Morte}

75

Esprimi la tua opinione sul modo migliore di proseguire, ma tutti gli occhi si rivolgono a Glaivas che comunica con autorevolezza la sua scelta di mandarti da solo ad aprire il cancello.
Devi seguire il consiglio di Glaivas. Vai al **305**.

76

"Bene", Gwyneth scuote la testa e abbassa la spada, "Non posso fare a meno di reputare la tua storia plausibile. Solo il Vendicatore avrebbe potuto portare a termine una missione di salvataggio così pericolosa".
Le ordini di recarsi immediatamente al Tempio di Dama per fermare la spedizione suicida dell'esercito verso il Rift.
Gwyneth rinfodera la sua arma. "Tratterrò l'esercito finché non rimarrà un solo Vendicatore nel Palazzo. Quando tornerò all'alba, mi aspetto di avere degli ordini precisi".
Vai al **392**.

77

Ti annunci.
"Vendicatore...?" chiede, senza muovere il capo. Poi ridacchia. "Così gli dei sono tanto crudeli da mandarti a finirmi. Fai alla svelta, allora."

Gli chiedi cosa gli sia successo.
"Cosa è successo? Ho condotto il fior fiore di Doomover in una lunga marcia solo per essere sconfitto da un'accozzaglia raccogliticcia guidata da un uomo che adora Kwon, colui che biascica mezze verità. La mia umiliazione era completa, nessuno mi avrebbe più seguito. Non mi posso lamentare della mia punizione, io stesso ho cavato occhi per molto meno."
Non dici niente.
"Avanti, assassino. Perché aspetti? Prenditi la tua vendetta e finiscila!"
Vuoi:
Sfidarlo a duello? Vai al **48**.
Strangolarlo con la garrotta? Vai al **58**.
Chiedergli dove sia la sua lama Sorcerak? Vai al **153**?
Chiedergli perché sia tornato qui? Vai al **161**.

78

La Fortuna è dalla tua parte!
Quando la Vedova Nera ha pronunciato il tuo nome, qualcosa si è mosso dal lato opposto della ragnatela. Si tratta di un grosso umanoide, coperto da vari strati di tela tanto da renderlo irriconoscibile. La creatura lacera i fili della ragnatela e puoi finalmente vedere di cosa si tratta: un Golem di Carne!
"Il mio nome è Ognuno e sono una Legione" dice con la voce roca che hai già sentito più volte. Si tratta del servo della Fortuna che, vittima di un incantesimo, era stato assoldato dalle forze di Nemesis per ucciderti. Il golem deve essere ucciso centinaia di volte prima di essere annientato definitivamente e tu avevi solo arrestato la sua implacabile caccia facendolo cadere negli abissi del Rift.
Adesso è evidentemente ancora soggiogato dalla magia di Nemesis, e si muove verso di te per ucciderti, incrociando sulla sua strada la Vedova Nera.
È curioso che la Fortuna, la Dea dell'Equilibrio, ti stia dando una mano proprio nel momento più opportuno con la presenza di Ognuno. La Vedova Nera colpisce il golem con le sue potentissime chele, squarciandolo in due e riducendolo in un cumulo di fango. Un istante dopo, dal fango si rigenera il golem, pronto a combattere di nuovo.
Con il tuo avversario impegnato in questo

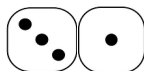
combattimento, è il momento giusto per fuggire - se ci riesci.
Se hai l'arte dell'Evasione, puoi usarla per scivolare via tra le maglie della ragnatela. Vai al **162**.
Puoi scegliere di usare la Energia Interiore per liberarti, vai al **159**.
Puoi usare la statuetta del ragno d'onice (se la possiedi e vuoi vedere se può essere usata a questo scopo) Vai al **272**.
Altrimenti, non ti resta che usare uno shuriken (o la tua garrotta se non hai più shuriken) per provare a tagliare la tela. Vai al **218**.

79

Parsifal alza un dito nodoso e tremante per indicare la tua destra. "Da quella parte. Devi attraversare quella catacomba se vuoi trovare il Redentore. Svelto, prima che i passaggi mutino di nuovo!"
Lo ringrazi e ti avvii di corsa, solo per avvertire un dolore lancinante alla schiena, colpita da un pugnale che ti è stato scagliato. Perdi 4 punti di Spirito.
Se sopravvivi, piroetti su te stesso per vedere che Parsifal non è come lo ricordavi. Mandrake, Gran Maestro degli Assassini di Wargrave Abbas, si travestì già una volta assumendo le sembianze del defunto Parsifal per assassinarti a Irsmuncast. Adesso, nella morte, si è nuovamente travestito e

intende finire il lavoro.
Vai al **173**.

80

Col corridoio dei pendoli alle tue spalle, oltrepassi una porta di cristallo opaco e ti addentri in un altro corridoio che contiene le porte di accessi agli alloggi privati degli Alti Sacerdoti del Tempo.
Tutto tace in quest'ala del tempio e ritieni che i preti siano intenti alle funzioni. Procedi in punta di piedi, socchiudendo le porte di uno spiraglio appena per vedere se trovi traccia di Hengist. Solo quando arrivi a un'ampia sala sormontata dal simbolo della clessidra d'argento trovi ciò che stavi cercando.
La sala contiene un tavolo con varie apparecchiature scientifiche, sotto a un'enorme clessidra brillante, attraverso la quale la sabbia scorre continuamente, senza però accrescere il mucchio nella metà inferiore. Gli scaffali alle pareti sono coperti da file su file di libri illuminati dal bagliore spettrale e biancastro della clessidra.
Su una sedia di legno accanto al tavolo è seduto scompostamente Hengist, la mano premuta su una ferita nel fianco, in un punto in cui le sue vesti marroni sono macchiate di rosso. Ha gli occhi spalancati, il viso congelato in un'espressione di dolore e sorpresa. Sembra essere in qualche sorta di animazione sospesa.
Vuoi:

Rompere la clessidra nel tentativo di spezzare l'incantesimo? Vai al **306**.
Esaminare rapidamente i libri per trovare qualche indizio? Vai al **316**.
Non provare a spezzare l'incantesimo, ma piuttosto cercare di trasportare Hengist fuori dal tempio nelle sue attuali condizioni? Vai al **326**.
Lasciare le cose come sono e uscire dal tempio da solo
Se hai l'abilità Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole, ti puoi affrettare lungo il corridoio dei pendoli e fuori dal tempio - vai al **381**.
In caso contrario, vai al **336**.

81

Procedi passo dopo passo facendo attenzione a non far scattare qualche trappola con i piedi. Lancia di dadi per la Fortuna. Se il destino ti sorride, passi dall'altra parte in tutta sicurezza.
Se il destino ti volta le spalle, metti il piede su una pietra mobile che si sposta azionando un meccanismo.
Un brivido corre lungo le pareti e vieni colpito da una cascata di massi.
Perdi un dado di Resistenza, dimezzato se hai l'arte dell'Acrobazia, arrotondando per eccesso ogni frazione.
Se sei ancora vivo, Cassandra passa subito dopo di te, con meno rischi, ma con un velo di sudore sulla fronte.

Ti lancia un'occhiataccia, prima di rimettersi in testa e procedere lungo la galleria. Vai al **182**.

82

Antocidas alza il sopracciglio mentre gli ricordi dei momenti passati insieme durante la battaglia contro Honoric.
"Forse sei tu il vero Vendicatore dopo tutto", dice.
Gli assicuri di essere il vero Vendicatore, appena tornato dal Rift.
L'uomo osserva quel poco vino rimasto nel suo calice prima di scolarlo. "Per potermi fidare completamente di te, devi prima rispondere ad una domanda. Come hai fatto a fuggire dalle profondità del Rift?"
Cosa fai:
Gli racconti la verità, che sei stato trasportato fuori da una grotta dominata dal Fato? Vai al **102**.
Gli racconti qualcosa di più credibile, che sei riuscito a fuggire in incognito camuffandoti da abitante del Rift.
Vai al **112**.

83

Dai una duplice sferzata all'indirizzo di Amin. Se hai successo e hai l'abilità dello Yubi-Jutsu, puoi aggiungere 1 punto al Danno.

Amin il Fida'i

Difesa Contro Calcio del Fulmine a Forbice: 7/8

Resistenza: 18

Danno: 1 Dado + 2

Più a lungo combatti con Amin, più il tuo avversario imparerà dal tuo stile di combattimento e adatterà il proprio. Se questa è la prima volta che hai tentato di dargli un calcio, qualsiasi sia quello utilizzato, la sua difesa è 7, non 8 (come è scritto nella casella della sua Difesa). In tutti gli attacchi successivi, utilizzerà la Difesa più alta.

Se hai sconfitto Amin vai al **323**.

Se Amin non è stato sconfitto, ti contrattacca da dietro con un calcio circolare alle costole. La tua Difesa contro questa mossa è 7.

Se sei ancora vivo, utilizzi:

Un Pugno di Ferro? Vai al **2**.

Un Colpo del Cobra? Vai al **59**.

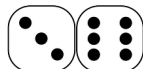
Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **71**.

Un Calcio del Fulmine a Forbice? Ritorna all'inizio di questo paragrafo.

Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **109**.

Un Calcio della Tigre che salta? Vai al **175**.

continua

La Frusta di Kwon (se hai imparato questa mossa in un libro precedente)? Vai al **221**.
Un Atterramento un Mulinello? Vai al **260**.
Un Atterramento Coda di Drago? Vai al **270**.
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **280**.

84

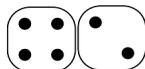
Apri la porta successiva, lungo il corridoio, entrando in un alloggio fornita di mobili di alta classe che farebbero sfigurare l'arredamento del Palazzo. Ci sono arazzi molto elaborati sulle pareti, raffiguranti sacrifici umani e uomini dalla testa di animale che costruiscono il Tempio nel quale ti trovi adesso.
La stanza è deserta e cercando tra le cianfrusaglie trovi il diario di Lackland, lasciato sopra la sua scrivania. Sfogliandolo scopri qualcosa di molto rilevante riguardo alla tua situazione.
"Abbiamo conservato i due oggetti del potere estratti dalla sepoltura e li abbiamo consegnati al Ninja in modo che possa governare al posto del Vendicatore. In un solo gesto abbiamo rimpiazzato il vecchio Ninja con il nuovo, un fedele servitore di Nemesis. Dovesse il Vendicatore sopravvivere al Rift e reclamare la sua posizione, allora un singolo colpo basterà a metterlo a tacere per sempre."
Decidi di tenere il diario di Lackland come prova del suo tradimento - annota il diario rilegato in pelle nel tuo Foglio d'identità.

Il suono di una campana in lontananza decreta la fine della cerimonia avvenuta nella Grande Sala. Credi che sia meglio lasciare il Tempio prima di farti scoprire. Vai al **381**.

85

La maga usa i suoi poteri per sollevare la pietra davanti a lei e la usa come scudo per bloccare il tuo proiettile. Se hai scagliato uno shuriken devi cancellarlo.
Un balestriere sfrutta il tuo momento di smarrimento per sparare un quadrello contro di te.
La tua Difesa contro il quadrello in volo è 8 e non puoi parare. Se ti colpisce e non hai l'arte dell'Intercettazione, perdi 1 dado di Resistenza. Se non hai neanche l'Immunità ai veleni, allora devi perdere un altro dado di Resistenza per colpa del veleno.
Se sopravvivi, allora puoi continuare a combattere.
Se Glaivas ha un'arma, vai al **105**.
In caso contrario, vai al **115**.

86

"Non ho alcuna intenzione di aiutarti, Vendicatore," dice Cassandra, "ma ho un forte desiderio di uscire viva da questo luogo infernale in cui la Vedova Nera regna incontrastata. Propongo una tregua finché non raggiungeremo i livelli superiori".

Rispondi che non ti fidi di lei.

"Non ho la spada", dice allargando le mani. "Si, lo ammetto, potrei usare il tuo aiuto solo per difendere la mia via di fuga fino a quando incontreremo Thaum e Tyutchev, ma in cambio offro la conoscenza del Rift. Conosco passaggi segreti per evitare i maggiori pericoli e, inoltre, posso condurti nel luogo dove è tenuto prigioniero Glaivas".

Consapevole che in questo lungo corridoio non potete evitarvi l'un l'altro, ordini a Cassandra di fare strada, mentre rifletti sulla sua offerta. Il tunnel continua verso il basso come se conducesse verso le oscure viscere di Orb.

Vai al **398**.

87

Un gruppo di vergini dello scudo, guidate dalla Signora della Forza Lady Gwyneth e accompagnate da Csaky e Doré, irrompe nella sala del trono.

"L'armata è stata fermata, non ci sarà nessuna spedizione", dice Gwyneth con uno sguardo serio.

Sorridi e realizzi che ti sta ancora testando per assicurarsi che tu sia il vero Vendicatore.

Spieghi come l'impostore sia riuscito ad ingannare tutti e le chiedi di arrestare Lackland.

"Mi è stato riferito che il vigliacco sia scappato dalla Città poco dopo che il suo braccio destro è stato trovato morto", dice la donna. "Le forze di Nemesis sono ora prive di comandante, i sacerdoti sono stati confinati nel loro tempio e i soldati nelle loro caserme. Forse ora la gente comincerà ad allontanarsi da loro".

Chiedi a Doré come mai si trovi lì, invece di riposarsi.

"Non ce la facevo a starmene seduto con le mani in mano sapendo che il male era a piede libero", dice l'uomo, che nonostante le sue ferite non perde il suo fervore. "Abbiamo incrociato Gwyneth e ci siamo uniti a lei nel liberare il Palazzo dai soldati di Nemesis. Glaivas ed Antocidas hanno messo al sicuro le vie di accesso quindi i nemici sono ora intrappolati dentro al palazzo in attesa del nostro arrivo".

Csaky si congratula con te per esserti

reimpossessato del tuo trono.
"Sarei molto lieta di organizzare una visita ufficiale a Serakub in qualsiasi momento tu voglia".
Ringrazi i tuoi compagni e ordini alla Signora della Forza Gwyneth di aprire il Palazzo ai cittadini illustri come in precedenza, in modo da tornare subito alle normali attività di governo.
Vai al **420**.

88

Fingi di acconsentire alla sua richiesta di darle lo Scettro, ma in realtà stai preparando la polvere accecante e sfreghi l'acciarino su di questa. Cancella la polvere accecante dal Foglio d'Identità.
La luce accecante abbaglia Cassandra, che rilascia il suo dardo di balestra con un urlo prima di barcollare indietro tra alcune rocce rotte che la nascondono alla tua vista.
Fai una prova contro la tua Fortuna. Se il destino ti sorride, il quadrello passa ben lontano.
In caso contrario ti graffia, a meno che tu non abbia l'arte dell'Intercettazione, nel qual caso puoi deviare il colpo.
Se vieni colpito dal quadrello, devi perdere 2 punti di Resistenza per la ferita, e poi un ulteriore dado, per via della punta avvelenata, se non possiedi l'Immunità ai veleni. Forse Cassandra ha mentito a proposito sul fatto che si trattava del Sangue del

Nil ed è più probabile che si tratti del veleno di Nullaq.
Se sopravvivi, noti che i membri del tuo gruppo sono momentaneamente storditi dalla polvere accecante, ma per fortuna lo sono anche i cavalcatori dei ragni e la Vedova Nera stessa, bloccata mentre strisciava lungo uno dei vermi giganti pietrificati.
Inciti il tuo gruppo a muoversi.
L'imboccatura della grotta appare ancora libera, più avanti.
Se hai preso nota sul Foglio d'Identità che ti sei vendicato di Tjutcev e Thaum, vai al **388**.
In caso contrario, vai al **403**.

89

"Astuto, Ninja," risponde Parsifal, "Perché sai che non posso pregare il tuo dio senza venire scoperto."
Le sue movenze diventano quelle di una persona più giovane.
Conosci quest'uomo, perché ti ritrovi a fissare l'assassino che ti attaccò nel tempio di Kwon a Wargrave Abbas e una seconda volta a Irsmuncast, quando assassinò Parsifal e ne assunse l'identità. Mandrake,
Gran Maestro degli Assassini si è travestito ancora una volta come il defunto Parsifal per darti la caccia e finire il lavoro.
Vai al **173**.

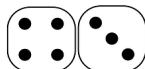
90 - Csaky

90

Vi affrettate verso il Santuario interno del Tempio di Kwon, dove Greystaff e una giovane ragazza vi attendono.
La ragazza indossa abiti leggeri, di color ruggine, e sotto i capelli ramati intravedi una fascia d'argento legata con un nastro azzurro. Sulla schiena porta una fine spada corta.
"Lei è Csaky, mio Signore", dice Greystaff, "la ladra infiltrata nel palazzo".
I suoi occhi si spalancano. "Non sono una ladra. Sono la figlia del Custode del Sapere di Serakub".
Il tuo sguardo sorpreso trova risposta nella frase del Demagogo. "Sostiene di essere tua cugina, mio Signore, la figlia del fratello di tuo padre".
"Sono tua cugina. Ho iniziato a cercarti da quanto ho saputo del tuo successo nel ristabilire l'ordine nella città. L'accoglienza al Palazzo non è stata tra le migliori quindi ho cercato un modo per introdurmi che fosse conosciuta solo ai membri intimi della famiglia.
Le dici che le presentazioni devono attendere poiché devi correre al più presto al Palazzo per evitare che accada qualcosa di spiacevole a Doré.
Se hai acquisito degli alleati durante i tuoi preparativi, mandi i monaci di Kwon ad informarli che partirai per il Palazzo seduta stante. Se sei ferito, puoi chiedere a Greystaff di curarti con un incantesimo di guarigione. Sebbene sia ancora esausto dall'assistenza fornita questa mattina, è

comunque in grado di farti ripristinare fino a 5 punti di Resistenza.
Una volta pronto, chiedi a Csaky di svelarti i suoi segreti.
"Mio padre ha adorato Kwon", dice, "e fu lui ad rivelarmi i segreti che gli sono stati affidati. Mi madre però, mi ha iniziato alle tecniche di Béatan il Libero. Sono abile nell'entrare ed uscire dai luoghi più disparati, ma non sono una ladra. Forse, più una vagabonda".
Le chiedi cosa sappia del Palazzo.
"Non te lo dirò, ma te lo potrò mostrare se verrai con me sul tetto del Palazzo, poiché solo un vero erede di sangue Szeged può aprire l'ingresso segreto. Devo ancora avere la certezza che tu sia il vero Signore Supremo di Irsmuncast e non un impostore.
Vai al **55**.

91

Corri lungo il tunnel roccioso veloce come il vento, ma sarai abbastanza rapido da evitare le rocce che cadono?
Lancia un dado e aggiungi 1 se disponi di 14 o più punti di Resistenza, e ancora 1 se possiedi l'arte dell'Acrobazia.
Se il punteggio finale è 4 o più, eviti abilmente la caduta sassi.
In caso contrario, vieni colpito e perdi 1 dado di Resistenza.

Se sei ancora vivo, Cassandra passa subito dopo di te rischiando di meno, con un velo di sudore sulla fronte.
Ti lancia un'occhiata funesta, prima di rimettersi in testa e procedere lungo la galleria. Vai al **182**.

92

I tuoi compagni sono imprigionati nella ragnatela. Solo Vespers riesce a liberarsi, usando i poteri di Manmaster, la spada magica, e si frappone fra la Vedova Nera e i propri compagni.
Il mostro si ferma, ben saldo sulle sue otto zampe, i suoi sanguinosi occhi riflettono solo la morte, e con un movimento improvviso balza verso di lui. Vespers con un urlo di terrore si scaglia puntando la spada contro la mascella del ragno.
L'arma si spezza come un ramoscello tra le enormi fauci del mostro e la testa di Vespers viene strappata via di netto con un morso.

Vieni colpito da uno schizzo di sangue. L'eroica resistenza di Vespers ti ha concesso un attimo per agire. Scegli cosa fare:
Invocare l'aiuto di Kwon? Vai al **124**.
Prendere il Sangue di Nil dalla tasca, e usando i piedi lanciarlo tra le fauci spalancate della Vedova Nera? Vai al **178**.
Comandare alla Torcia di Lumen che hai nella cintura di emanare luce? Vai al **210**.
Lanciare la statuetta del ragno d'onice tra le fauci spalancate della Vedova Nera (sempre se la possiedi e vuoi vedere se può tornare utile)? Vai al **348**.
Usare l'arte della Morte Apparente (se la possiedi)? Vai al **378**.

93

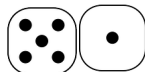
Foxglove rimane in silenzio, in attesa di una tua risposta, mentre il tempo scorre inesorabile.
Se hai una statuetta del ragno d'onice, vai al **283**.
Se è la prima volta che hai incontrato Foxglove in questo libro, hai letto il sesto libro 'INFERNO!' e hai visto che Foxglove è stata esiliata o separata da te, vai al **337**.
Se è la prima volta che hai incontrato Foxglove in questo libro, ma nel sesto libro 'INFERNO!' sei venuto a conoscenza che Foxglove era morta, vai al **379**.
Se nessuna di queste scelte è applicabile, o se non hai letto INFERNO!, vai al **409**.

94

Ti avvicini furtivamente, ma durante il tentativo, il sacerdote si alza per prendere un altro libro e si accorge inevitabilmente della tua presenza. L'uomo lancia subito un incantesimo che ti provoca la riapertura di alcune vecchie ferite - perdi 4 punti di Resistenza.
Se sopravvivi, egli scatta verso una parete della stanza per prendere una mazza ma è più lento del tuo pugno che lo colpisce in piena tempia facendolo rovinare sul pavimento in preda a convulsioni che ne precedono la morte.
Perquisisci il cadavere trovando una chiave legata intorno al suo collo che poi usi per aprire la gabbia di ferro.
Delicatamente, svegli il ragazzo rassicurandolo ed informandolo di aver messo fine al suo tormento.
Gli allunghi poi un bicchiere d'acqua che trovi sulla scrivania.
"Mi chiamo Meric", dice il ragazzo. "Sono orfano da quando gli uomini del Rift sono arrivati in città. Il sacerdote mi catturò perché dormivo troppo vicino al tempio".
Gli domandi chi fosse quel sacerdote.
"Si chiamava Nazar, prendeva ordini solo da Lackland. Io dovevo essere sacrificato in una delle prossime cerimonie. Grazie per avermi salvato, straniero".
Sembra che non ti riconosca nonostante il tuo occhio smeraldo. Pensi che forse non hai ancora

fatto abbastanza per essere riconosciuto dalla popolazione povera della tua città.
Domandi al ragazzo se sa dove si trovano le camere di Lackland e Meric ti dice che sono nella prossima stanza lungo il corridoio a destra.
Gli dici infine di aspettarti in questa stanza e che tornerai a prenderlo.
"Se Nazar era qui", dice Meric, "è probabile che Lackland stia iniziando la cerimonia di preghiera nella Grande Sala".
Ti accorgi che il ragazzo continua a lanciare occhiate nervose verso il corpo del sacerdote con la testa rotta. Immagini che sia sconvolto dal trovarsi così vicino ad un cadavere.
Chiedi a Meric di attendere nella stanza finché non tornerai a prenderlo e subito dopo trascini il corpo di Nazar fino agli alloggi di Lackland per scaricarlo lì come avvertimento in caso Lackland decidesse di tradirti? Vai al **104**.
Oppure fai scappare Meric dalla finestra più vicina e ti dirigi verso gli alloggi privati di Lackland senza preoccuparti del cadavere di Nazar? Vai al **84**.

95

Eris lancia l'incantesimo del fulmine di ghiaccio che la maga dalla tunica blu è costretta a contrastare generando uno scudo dalla pietra davanti a lei.
Doré, Glaivas, Thybault e Taflwr sono ciascuno in

lotta contro una guardia, lasciandoti a combattere contro due.
Ti concentri su quello armato di balestra.
La sua Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta è 5 e, in preda al panico, lascia cadere la balestra per afferrare il coltello.
Se colpisci, rimane stordito e poi viene ucciso da uno dei tuoi compagni.
Se non hai successo, allora il tuo avversario ti causa una perdita di 3 punti di Resistenza con il coltello prima di contrattaccare con un feroce pugno alla gola che lo paralizzano.
Se sopravvivi, ti rimane da affrontare solamente un avversario armato di picca.
Questi ti affronta e la tua Difesa contro l'attacco è 10. Se vieni colpito, vieni infilzato e devi perdere 1 Dado + 3 di Resistenza.
Stai per contrattaccare con un Colpo della Zampa di Tigre, ma il tuo gruppo sconfigge gli ultimi insetti guerrieri, uccidendoli tutti con l'eccezione della maga vestita di blu che vola verso la torre continuando a fare uno schiocco rapido che presumi essere un richiamo per altre guardie.
"Avanti!" grida Doré con un bagliore folle negli occhi.
Guidi la corsa in avanti, attraverso il cancello, condotto dalla Torcia di Lumen in cerca del condotto di lava a destra oltre il muro.
Vai al **171**.

96

Sei entrato nel luogo sacro del Santuario Proibito, una sala illuminata da un cerchio di fiamme ardente in una parete di onice, che ricorda il sole al tramonto. La pietra nera qui è venata di bianco, dando le sembianze di una ragnatela. Il pavimento è pieno di acqua nera, che arriva alle ginocchia, presumibilmente acqua maledetta di Nullaq.
Avanzi senza far rumore. Dalle nicchie laterale scorgi un manipolo di guardie con l'armatura grigia, tenute sotto controllo da una donna su una piattaforma sollevata da un altare sacrificale. È vestita di nero e ha un serpente nero intorno al collo che si avvolge e si contorce. Ha in mano una candela e non sembra turbarsi per le gocce di cera roventi che cadono sul suo palmo nudo.
"Benvenuto Vendicatore," dice, scendendo nell'acqua davanti a te. "Kwon devi averti certamente guidato se sei arrivato fin qui sano e salvo. Si dice che hai ucciso il mio ex padrone Shadazar durante l'invasione della tua città, una prodezza che non ho ancora digerito. In sua assenza, sono io la Custode del Santuario Proibito."
Se indossi una veste con cappuccio, te ne liberi perché non ti serve di certo qui.
"Hai superato tutte le sfide del Rift per essere arrivato fin qui, e non c'è più niente che possa fare per fermarti. La tua presenza è solo l'apice di una battaglia cosmologica in corso tra gli dei, che sono

alle prese con una riorganizzazione della loro supremazia. Io e te non siamo altro che strumenti nelle loro mani."
"Nel nostro archivio segreto," continua la Custode, "C'è una profezia che narra di un mortale con un occhio solo che deciderà il destino degli dei. È per questo che la Vedova Nera ti teme."
Ricordando l'avventura per il recupero dei Rotoli di Kettsuin, commenti che le tue vicende stavano influenzando il destino degli dei molto prima della perdita dell'occhio sinistro.
"Non importa. Io ti condurrò da Glaivas ora." Si volta e inizia a camminare. Vuoi:
Lanciarti su di lei e prenderla come ostaggio per assicurarti di essere condotto veramente da Glaivas? Vai al **106**.
Seguirla per vedere dove ti porta, senza abbassare la guardia in vista di eventuali insidie? Vai al **116**.
Colpirla con un Calcio della Tigre che Salta alla nuca? Vai al **126**.

97

Sul fianco del lungo corpo della Larva Mentale si è aperto uno squarcio e ne striscia fuori una sua versione molto più piccola, accompagnata da un getto di liquido maleodorante.
Striscia verso di te e improvvisamente si lancia in aria.
Se hai l'abilità Intercettazione, lo afferri a mezz'aria, altrimenti la tua Difesa è 7 e non puoi

bloccare. Se vieni colpito, ti si attacca alla pelle e ti succhierà via 3 punti di Resistenza prima che tu lo possa afferrare.
Poi devi cercare di staccargli la testa. La sua Difesa contro questo attacco è 5 e non si applica nessuno dei tuoi Modificatori.
Se non hai successo, la Larva Mentale ha guadagnato tempo per assalirti. Ogni volta che fallisci nell'uccidere la progenie della Larva Mentale, devi lanciare un dado. Se ottieni 4-6 devi spendere un punto di Energia Interiore o perdere un dado di Resistenza a causa di una scarica psionica della Larva Mentale.
Se sopravvivi e uccidi la progenie della Larva Mentale, vuoi:
Lanciare il Sangue di Nil negli occhi della Larva Mentale? Vai al **131**.
Passare il sangue di Nil a Glaivas perché lo usi? Vai al **367**.
Se ti rimane ancora Energia Interiore, saltare fino alla testa della Larva Mentale e sferrarle un Pugno di Ferro in mezzo agli occhi? Vai al **389**.

98

Tieni le mani sollevate in un gesto di supplica, ma allo stesso tempo fai scivolare un dardo in bocca.
Ti sposti lentamente più vicino a Cassandra e poi improvvisamente lo sputi verso di lei. All'ultimo momento lei riconosce il tuo trucco, ma ormai non ha il tempo per reagire e il dardo la colpisce sulla

guancia destra.
Con un urlo disperato scaglia il suo dardo dalla balestra, poi barcolla all'indietro nascondendosi dietro alcune rocce.
Lancia i dadi per tentare la Fortuna.
Se il destino ti sorride, il quadrello ti passa lontano.
In caso contrario ti graffia, a meno che tu non abbia l'arte dell'Intercettazione, nel qual caso puoi deviare il colpo.
Se vieni colpito dal quadrello, devi perdere 2 punti di Resistenza per la ferita, e poi un ulteriore dado, per via della punta avvelenata, se non possiedi l'Immunità ai veleni.
Forse Cassandra ha mentito a proposito sul fatto che si trattava del Sangue del Nil ed è più probabile che si tratti del veleno di Nullaq.
Se sopravvivi, non hai tempo di inseguirla, dal momento che si stanno avvicinando altri cavalcatori di ragni e la Vedova Nera si fa strada lungo uno dei vermi giganti pietrificati.
Più avanti, l'imboccatura della grotta sembra ancora sgombra.
Se hai preso nota sul Foglio d'Identità che ti sei vendicato di Tjutcev e Thaum, vai al **388**.
In caso contrario, vai al **403**.

99

Nascondi il cadavere dietro al trono proprio un attimo prima che l'alta e scarna figura di Lackland,

Sommo Sacerdote di Nemesis, si precipita nella sala del trono con un contingente di soldati umani e orchi. Blocca la sua corsa non appena ti vede, seduto tranquillo sul trono.
Il suo sguardo sgomento si sposta dalla tua cintura alla corona della rosa.
Un gruppo di vergini dello scudo, guidate dalla Signora della Forza Lady Gwyneth e accompagnate da Csaky e Doré, irrompe nella sala attaccando i soldati di Nemesis alle loro spalle.
Lackland esita, non è sicuro se tu sia l'impostore o il vero Vendicatore. Gli tendi una mano rassicurante mentre ti avvicini, e una volta arrivato a portata, lasci andare un gran pugno che colpisce in pieno il volto del traditore. Annota che l'uomo ha perso 3 punti di Resistenza dei suoi 13 totali. Lackland, nonostante il dolore, comincia a fare un incantesimo ma tu lo affronti in combattimento per evitare che riesca a completarlo.
Vai al **152**.

100

Congedi Mendel e come si volta per andare via, ti lancia il brodo bollente sul volto, gridando "L'impostore è arrivato!".
A meno che tu non possieda l'arte dell'Intercettazione, devi perdere 3 punti di Resistenza poiché il brodo ti brucia la pelle. Se sei ancora vivo, metti fuori combattimento Mendel

con un singolo colpo ben assestato.
"Com'è possibile che non ti riconosca come il suo Signore?" chiede Csaky fissando il tuo degustatore ufficiale.
"Probabilmente era stato avvertito dell'arrivo di un impostore", rispondi. "Forse pensava che fossi io perché non indosso la corona. O forse perché sono vestito come un ninja accanto a qualcuno vestito da ladro".
Ti lancia un'occhiataccia non appena pronunci la parola "ladro", ma ve ne andate dalla stanza senza discutere, nel caso stiano arrivando delle guardie.
Passate dall'ingresso alla camera privata, per uscire in un ampio corridoio con un mosaico di un ippogrifo sul pavimento.
Poco dopo trovate l'entrata segreta che ti fu rivelata quando regnavi, una sezione del muro che oscilla. Scendete i gradini di pietra fino alle segrete, illuminate solo da alcune torce. Sforzate i vostri sensi per cogliere ogni minimo segno di pericolo non appena notate che il luogo è apparentemente utilizzato ma incustodito. Le prime celle di pietra sono allagate fino al ginocchio, mente il corridoio scende verso il basso fino ad essere completamente sommerso.
Ossa galleggiano sull'acqua, si tratta probabilmente dei resti di chi ci viveva o delle vittime del crudele regno dell'usurpatore. Attraverso una porta di sbarre di ferro vedi Doré le Jeune sbattuto su una panca di legno: è stato

massacrato di botte ma è ancora vivo. Non appena vi vede porta la sua mano destra sulla bocca in un gesto che indica di fare silenzio. Csaky ti guarda e ad un tuo cenno scassina immediatamente la serratura della cella.
Se Doré indossa un guanto d'argento nella mano sinistra, vai al **371**.
Altrimenti vai al **404**.

101

Ti materializzi in un'ampia camera circolare senza alcuna uscita evidente, illuminata da una sfera sul soffitto.
Ogni apparenza di essere insostanziale ha abbandonato il tuo corpo, lo vedi flettendo le mani.
Puoi dividere i punti di Spirito che ti rimangono tra Resistenza ed Energia Interiore, distribuendoli come meglio credi, ma senza avere più di 4 punti in Energia Interiore né un punteggio di Resistenza tra 1 e 20. Qualsiasi punto rimanente è perso.
Ora puoi cancellare il punteggio di Spirito e tornare a usare abilità, oggetti e Modificatori, come prima di entrare nella caverna della Fortuna.
In mezzo alla sala appare una grossa sagoma: un cervello enorme che pulsa sul suolo roccioso. Mentre guardi, le sue membrane si separano, dimostrando di non essere connesse.
Il cervello si srotola lentamente come una serpe, la testa orrenda, grigia e spugnosa, che presenta due

fessure come occhi e nessun altro segno di lineamenti.
Parla direttamente alla tua mente.
"Sono stato inviato dagli dei del male, Vendicatore, per impedire la tua fuga attraverso il passaggio della Fortuna. Durante la tua permanenza nel mondo dello spirito, ho agito da tramite tra la tua mente e l'abisso, manifestando i tuoi più grandi nemici in quel reame. Ma adesso siamo io e te che dobbiamo chiudere il conto in sospeso qui, per giocare il nostro ruolo nel nuovo equilibrio degli dei."
Gira la testa quando Doré e Glaivas si materializzano nella stanza, pronti a combattere la creatura al tuo fianco.
A quanto pare anche loro sono sopravvissuti alle rispettive ordalie contro questa spregevole entità.
Ritieni che un atterramento non servirebbe a nulla contro questo essere. Vuoi:
Attaccarlo al collo con un Calcio della Tigre che Salta? Vai al **108**.
Lanciargli uno shuriken (se ne hai uno)? Vai al **167**.
Cercare di aggirarlo mentre Doré e Glaivas lo combattono? Vai al **241**.

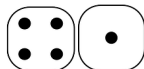
102

"Una grotta magica in quel pozzo maledetto?", domanda Antocidas. "Non ci avrei mai creduto se non l'avessi già sentito da una fonte attendibile".

L'uomo batte le mani due volte e rimani positivamente sorpreso da chi si unisce a voi all'interno della tenda. Si tratta di Glaivas.
Vi salutate con egual piacere. "Sono arrivato ieri sera Vendicatore," ti dice stringendoti calorosamente la mano. "Ho trovato il Palazzo sbarrato e puoi solo immaginare la mia sorpresa nel sapere che il presunto Signore Supremo non è mai venuto nel Rift per salvarmi. Il Tempio della Allmother mi ha inviato qui per parlare con Antocidas e conoscere la verità dei fatti da qualcuno che fosse imparziale.
"Ma adesso hai la mia spada e i miei uomini, mio Signore", dice Antocidas, inchinandosi a te, "qui nessuno conosce il Vendicatore meglio di Glaivas. Con il tuo permesso, vorrei che egli restasse ad addestrare gli uomini in vista di una possibile battaglia. Glaivas ha una notevole esperienza da mettere al nostro servizio".
"Questo è il risultato del tempo impiegato come Generale dei Torean", dice Glaivas alzando le spalle.
"Comunque, quando tutto questo sarà finito", aggiunge Antocidas, "mi aspetto una generosa ricompensa per la mia fedeltà alla Corona durante questo periodo di confusione - abbastanza generosa da poter pagare i miei uomini per almeno tre mesi.
Annota nel Foglio d'Identità che hai adesso il supporto di Antocidas. Lasciando l'area

commerciale, puoi decidere di fare scorta di polvere accecante nel caso tu non ne abbia più nel tuo Foglio d'Identità.
Vai al **381.**

103

Glaivas vede la spada e, al tuo cenno, la prende (segna sul Foglio d'Identità che Glaivas ora ha la Spada del Paladino). La spada emana una luce fortissima che illumina questa camera cupa, e Glaivas sembra riguadagnare un po 'del suo vigore.
Ad un tratto percepisci qualcosa di incandescente nella Borsa di Tyutchev. La apri e tiri fuori un cristallo a forma di cuore.
"Per tutte le Madri!" esclama Glaivas: "Quello è il cuore leggendario di Illustra! Dove l'hai trovato?!"

Fai mente locale e ricordi che Tyutchev aveva ucciso Aurora, la Papessa di Illustra, ad Harith-si-the-Crow. Deve averlo rubato in quell'occasione.
Senti il suo splendore che invade la stanza e che ti rinvigorisce -¯ puoi recuperare fino a 4 punti di Resistenza.
Aggiorna il Foglio d'Identità e prendi nota che possiedi il Cuore di Illustra.
Il Custode si ritrae con un grido, riparandosi dalla luce, e trasformandosi in un ragno giallo e nero, con le zampe nodose, delle dimensioni di una mano.
Al suo grido, una delle creature polpoidi a guardia di una cella apre i tentacoli rivelando una sorpresa.
Vai al **183**.

104

Trascini il cadavere di Nazar fuori dalla stanza e aprendo la porta successiva lungo il corridoio aiutandoti con i gomiti, accedi ad un alloggio fornito di mobili di alta classe che farebbero sfigurare l'arredamento del Palazzo. Ci sono arazzi molto elaborati sulle pareti, raffiguranti sacrifici umani e uomini dalla testa di animale che costruiscono il Tempio nel quale ti trovi adesso.
La stanza è deserta, quindi ti fai strada e posizioni il corpo di Nazar sul letto di Lackland, sotto le coperte.
Appoggi uno shuriken accanto alla sua testa in

modo da togliere ogni dubbio sul mittente -
rimuovilo dal Foglio d'identità.
Guardandoti intorno trovi il diario di Lackland sopra la sua scrivania. Sfogliandolo scopri qualcosa di molto rilevante riguardo alla tua situazione.
"Abbiamo conservato i due oggetti del potere estratti dalla sepoltura e li abbiamo consegnati al Ninja in modo che possa governare al posto del Vendicatore. In un solo gesto abbiamo rimpiazzato il vecchio Ninja con il nuovo, un fedele servitore di Nemesis. Dovesse il Vendicatore sopravvivere al Rift e reclamasse la sua posizione, allora un singolo colpo basterà a metterlo a tacere per sempre.
Decidi di tenere il diario di Lackland come prova del suo tradimento e ti accorgi di avere accidentalmente macchiato il diario con del sangue proveniente dal corpo di Nazar.
Annota il diario macchiato di sangue nel tuo Foglio d'identità.
Il suono di una campana in lontananza decreta la fine della cerimonia avvenuta nella Grande Sala. Torni velocemente nella stanza di Nazar per prendere Meric, nascondendolo poi sotto il mantello mentre ti confondi alla calca di fedeli che abbandonano la cerimonia.
Accompagni Meric fino al Tempio di Avatar per poi proseguire verso il Tempio di Kwon.
Vai al **381**

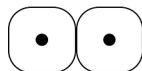
105

La maga vestita di blu provoca l'esplosione di uno spunto di roccia dal terreno di fronte a voi. La tua Difesa contro questo tipo di attacco è di 7 e non puoi parare, in quanto non è un colpo normale. Se vieni colpito, devi ridurre la Resistenza di 1 dado.
Se sopravvivi, vedi Doré e Glaivas che combattono due insetti umanoidi ognuno. Taflwr ne affronta un terzo, lasciandoti ad affrontare un guerriero insetto armato di balestra, oltre alla maga. Il guerriero armato di balestra, colto dal panico, la fa cadere a terra ed estrae un coltello per difendersi dai tuoi colpi.
Inizi con un Calcio della Tigre che Salta contro il quale la Difesa del guerriero insetto è 5.
Se lo colpisci, viene stordito e ucciso da uno dei tuoi compagni.
In caso contrario, ti infligge una perdita di 3 punti di Resistenza con il coltello prima che tu contrattacchi con un feroce pugno alla gola che gli fa perdere conoscenza.
Se sei sopravvissuto, su comando della maga la pietra sotto ai tuoi piedi inizia a liquefarsi, per poi solidificarsi subito dopo, catturandoti le caviglie. Afferri la balestra del cadavere e spari verso di lei. Non sei stato addestrato ad utilizzare questa arma, ma la maga si sta concentrando sul suo incantesimo e quindi la sua Difesa è 6.
Se la colpisci, cade al suolo.
Se la manchi, ma disponi ancora di Energia

Interiore, spendi 1 punto di Energia Interiore per liberarti e, con un unico movimento, ti lanci su di lei con un Calcio della Tigre che Salta per abbatterla.
Con la maga a terra, gli altri insetti guerrieri si voltano per aiutarla, ma vengono abbattuti.
"Avanti!" grida Doré con un bagliore folle negli occhi.
Ti metti in testa al gruppo che avanza di corsa, penetrando attraverso il cancello, guidato dalla Torcia di Lumen per dirigerti nel condotto di lava a destra al di là del muro. Vai al **171**.
Se non hai Energia Interiore rimanente da spendere, soffri un dolore terribile mentre pietrifichi, rimanendo cosciente, ma in un corpo di roccia per molti decenni come simulacro al triste destino dei tuoi amici.

{Morte}

106

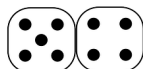
Afferri la Custode alle spalle senza alcuna difficoltà, ma il serpente avvolto attorno al suo collo cerca di morderti e devi mollare la presa. La tua difesa contro il suo attacco è 7.
Se ti colpisce, affondandoti le zanne nella carne ti inietta un terribile veleno nelle vene. Perdi un dado di Resistenza a meno che non possieda l'Immunità ai veleni, nel qual caso non riporti alcun danno.

Se sei ancora vivo, o il serpente non riesce nel suo colpo, lo stritoli a mano nude. Il Custode allora si sposta fuori dall'acqua verso un altare, dove un altro serpente scivola lungo il suo braccio e poi verso collo.
Le guardie con l'armatura grigia cominciano ad avanzare dalle nicchie, pronte a sguainare le falci, ma lei comanda loro di fermarsi.
"Vogliamo continuare?", Dice a te con un sorriso.
Ripone la candela sull'altare e prosegue al di là di una tenda di velluto nero. Con un occhio sempre indietro alle guardie, con cautela la segui.
Vai al **360**.

107

Tu e Csaky passate attraverso una porta laterale che da accesso ad un corridoio stretto. Il passaggio presenta una serie di porte di legno e si conclude con una porta più larga.
"Scommetto che questo non è il rientro a casa che ti aspettavi", dice Csaky.
"Tutto sarà sistemato", le prometti.
"Sei mai stato qui prima d'ora?"
Scuoti la testa. Questo passaggio non era un luogo al quale il Signore Supremo doveva accedere -¯la sua esistenza era puramente precauzionale.
Numerose voci e rumori di ciottoli provenienti dalla porta alla fine del corridoio ti confermano che state andando nella direzione giusta. L'odore di spezie si spande nell'aria circostante: si tratta

delle cucine del Palazzo.
Csaky controlla velocemente una delle porte laterali scoprendo che si tratta di una stretta stanza da letto piena di vestiti in disordine.
"Non abbiamo altra scelta che quella di procedure verso le cucine", dice Csaky. "Posso travestirmi da serva e liberare la cucina se non vuoi rischiare di essere scoperto".
Cosa fai:
Accetti che Csaky entri nelle cucine da sola per spianarti la strada? Vai al **197**.
Entri con Csaky, pronto a dare ordini al personale del Palazzo, se necessario, in qualità di Signore Supremo? Vai al **372**.

108

Sferri un calcio contro la carne molliccia della Larva Mentale ma il colpo viene semplicemente assorbito dalla massa informe.
La coda dell'essere cerca di frustarti. La tua Difesa è 10. Se l'attacco va a segno, perdi 1 dado +1 di Resistenza.
Se sei ancora vivo, Glaivas colpisce con la spada il fianco del suo corpo sinuoso, facendo sgorgare un pus grigiastro.
La lunga coda segmentata della Larva Mentale si avvolge attorno a lui e lo stringe.
Doré ha esitato nell'attacco; si volta verso di te e, all'ultimo momento, sferra un fendente.
La tua Difesa contro questo attacco improvviso è

6 e se vieni colpito subisci 1 Dado di danno.
Arretri, confuso da questo voltafaccia, quando un altro Doré si materializza nella sala. Presumibilmente questo è quello vero, perché attacca il proprio sosia, che sembra seguire i comandi silenziosi della Larva Mentale, come un simulacro privo di volontà.
Vai al **97**.

109

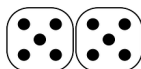
Ti giri di lato e con la pianta del piede miri alla testa di Amin.
Il tuo avversario anticipa la mossa e improvvisamente si china, colpendoti l'inguine con un pugno. Perdi 3 punti di Resistenza.
Se sei ancora vivo, utilizzi:
Un Pugno di Ferro? Vai al **2**.
Un Colpo del Cobra? Vai al **59**.
Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **71**.
Un Calcio del Fulmine a Forbice? **83**.
Un Calcio della Tigre che Salta? Vai al **175**.
La Frusta di Kwon (se hai imparato questa mossa in un libro precedente)? Vai al **221**.
Un Atterramento un Mulinello? Vai al **260**.
Un Atterramento Coda di Drago? Vai al **270**.
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **280**.

110

Glaivas colpisce con un pugno il corpo del corvo, che si allontana zampettando. Ti affretti a bruciare

la ragnatela e il tuo gruppo disperatamente vi corre attraverso.
ai al **406**.

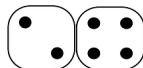
111

Domandi a Foxglove cosa è accaduto dopo che la sorella di Nullaq l'ha portata via. Prima di rispondere, lei dà un comando e la statuetta del ragno d'onice tra le tue mani diventa rovente e la lasci cadere (rimuovila dal Foglio d'Identità).
Foxglove scende dal tavolo di pietra con un balzo: "Ho aspettato di uscire fuori dal raggio d'azione della Vedova Nera per uccidere la sorella di

Nullaq e poi ho aspettato che arrivassi tu, Vendicatore."
Sul terreno alle sue spalle scorgi una forma contorta, una carcassa carbonizzata vagamente simile a un aracnide.
"Unisciti a me" continua Foxglove, "Insieme possiamo fuggire da questo luogo." Questo non vale per te, Cassandra; tu morirai per come mi hai trattata."
Cassandra si mette in posizione di combattimento. "Attento Vendicatore, qualunque cosa tu pensi di me, sappi che quella non è più Foxglove. Ormai è una serva della Vedova Nera e vuole solo ingannarti per condurti dritto da lei".
"Io voglio solo la libertà e fuggire via da qui" dice Foxglove guardandoti dritto negli occhi. "Cassandra non riuscirà a salvarsi. Questa è la nostra occasione per vendicarci di lei. Ricordati che è stata lei a intrappolare il tuo amico Glaivas in questo luogo."
"Al contrario, io sono la vostra unica speranza di ritrovarlo!"
Se possiedi l'arte dello ShinRen, vai al **144**.
In caso contrario, vuoi:
Unirti a Foxglove e attaccare Cassandra? Vai al **362**.
Unirti a Cassandra e attaccare Foxglove? Vai al **386**.
Stare in disparte e aspettare l'evoluzione degli eventi? Vai al **405**.

112

Antocidas aggrotta le sopracciglia. "Dovresti tornare qui dopo aver convertito altre fazioni alla tua causa. Fino ad allora, non posso fidarmi di te".
Gli dici che sta commettendo un tradimento per non aver eseguito i tuoi ordini.
"Commetterei un tradimento anche se non seguissi i legittimi ordini emessi dal Vendicatore che si trova a Palazzo. No, non credo proprio che tu possa accusarmi di tradimento".
Richiama poi le guardie che ti scortano all'esterno e purtroppo te ne vai senza il suo supporto.
Vai al **381**.

113

Cerchi di ragionare con Naijishi, ma lui si volta dall'altra parte e ti maledice di fronte agli dei.
Perdi 2 punti di Spirito.
Se sei ancora vivo, lo vedi assumere il tuo stesso aspetto, ma con il viso orrendamente bruciato e contorto, mentre il corpo è inerte come quello di un cadavere.
Sai in fondo al cuore che questo non è il vero Naijishi. Uno schianto assordante risuona attorno a voi e la tomba inizia a crollare, mentre pietre e calcinacci cadono dal soffitto.
Sei costretto a ripararti dentro alla bara e, mentre lo fai, la scena svanisce come un sogno al risveglio. L'incubo di Anarchil giunge al termine.
Vai al **101**.

114

L'alta e scarna figura di Lackland, Sommo Sacerdote di Nemesis, si precipita nella sala del trono con un contingente di soldati umani e orchi. Blocca la sua corsa non appena ti vede, vestito con abiti dorati, in piedi vicino ad un cadavere a faccia giù sul pavimento.

Il suo sguardo sgomento si sposta dalla tua cintura, alle vesti dorate e alla corona della rosa, fino a spostarsi sullo stocco rotto vicino al cadavere.

Un gruppo di vergini dello scudo, guidate dalla Signora della Forza Lady Gwyneth e accompagnate da Csaky e Doré, irrompe nella sala attaccando i soldati di Nemesis alle loro spalle.

Lackland esita nell'attaccarti, non è sicuro se tu sia l'impostore o il vero Vendicatore

Fai un tiro sulla Fortuna per sapere se il tuo bluff va a buon fine o no.

Se la Fortuna ti sorride, vai al **202**.

Se la Fortuna ti volta le spalle, Lackland comincia a fare un incantesimo e tu gli corri incontro per attaccarlo. Vai al **152**.

115

Glaivas viene infilzato da una picca: un colpo mortale. Ormai non avete più fiducia in voi. I tuoi compagni ripiegano, mentre altri guerrieri insetto armati di balestre si schierano lungo le pareti e sparano su di voi con quadrelli avvelenati.

Sopravvivete alla ritirata solo per essere accolti dalla prima delle truppe della Vedova Nera che sbuca fuori dalle gallerie. Morite circondati nel buio, combattendo fino all'ultimo.

{Morte}

116

La Custode cammina fuori dall'acqua verso una piattaforma rialzata, dove colloca la candela su un altare. Poi si ferma per indicare qualcosa verso la finestra.

"Da qui si può contemplare la favolosa città di Bone, che nessun uomo ha mai visto e visitato per renderla al mondo illuminato dal sole."

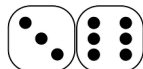
Le dai un colpo sulla spalla indicandole di proseguire e lei ricomincia a camminare, attraversando una tenda di velluto nero.

Vai al **360**.

117

Antocidas porta un contingente dei suoi mercenari -̄ tutti uomini temprati da numerose battaglie - fino alle porte del Palazzo, dichiarando di essere stato convocato per incontrare il Signore Supremo.

I soldati all'interno della struttura temporeggiano cercando di capire se si tratti di un tentativo di assedio.

Approfittate di questa loro distrazione per correre

furtivamente lungo le mura. Csaky lancia poi il suo rampino ed iniziate a scalare la parete.
Improvvisamente un proiettile fischia nell'aria, ma non era indirizzato a voi.
Un soldato orco cade dai merli, morto con una freccia conficcata nel collo.
Glaivas che vi saluta dal tetto di una casa di fronte, prima di riprendere la mira e scoccare un'altra freccia per garantirvi una scalata sicura. Di solito non avresti rimorsi per tali uccisioni ma realizzi che si tratta di cittadini della tua città come molti altri e speri che questa storia non faccia versare altro sangue.
Ti sollevi sul parapetto e poco dopo vieni raggiunto anche da Csaky.
Vai al **285**.

118

Eris deglutisce nervosamente e ti si avvicina per sussurrarti qualcosa. "Vorrei davvero poter dare fuoco alla ragnatela, ma non mi è rimasta magia a sufficienza per nulla, con l'eccezione di un semplice incantesimo di illusione".
"È più che sufficiente" dici e nascondi lo Scettro sotto i vestiti.
Mormora alcune parole magiche e la Torcia di Lumen cambia forma, diventando simile allo Scettro, che appoggi a terra vicino al corvo gigante.
Evidentemente inconsapevole dell'inganno,

Foxglove fruga nelle sue vesti ed estrae una statuetta di onice e diamanti con il simbolo di un ragno, con il quale tocca la ragnatela, che si scioglie.
Poi afferra lo Scettro da terra e con una risata trionfante monta sul corvo gigante.
"Entrambi abbiamo vinto contro i nostri dèi, Vendicatore. Addio". Il corvo vola via.
Con uno sguardo nervoso sopra la tua spalla all'esercito dei cavalcatori di ragni, il tuo gruppo si affretta ad entrare nella grotta, sperando di trovare finalmente scampo contro le forze della Vedova Nera.
Vai al **406**.

119

Prosegui in una sala di preghiere, dove file di cittadini sono inginocchiati su tappeti intrecciati in silenziosa adorazione, guidati da un prete in vesti grigie, in piedi davanti a loro con gli occhi chiusi, in silenziosa comunione. Alle sue spalle c'è un orologio ad acqua, la cui ruota viene fatta girare da un flusso costante.
Assestandoti meglio Hengist sulle spalle, procedi in silenzio verso l'uscita, ma è sbarrata dall'esterno. Imprechi in silenzio contro la malasorte.
Devi fare un tiro sulla Fortuna.
Se la Fortuna ti sorride, vai al **259**.
Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **387**.

120

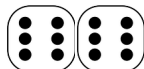
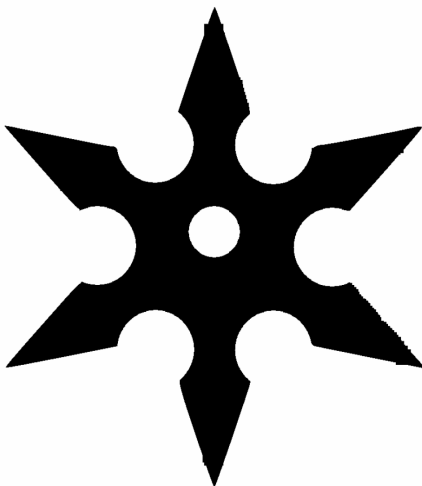
Attraversi il corridoio e ti accovacci nell'ombra in una nicchia al passaggio di due sacerdoti Elfi Oscuri. Imbocchi un nuovo passaggio e il sibilo che sentivi in precedenza si fa sempre più forte. Davanti a te c'è un portale in bronzo a due battenti, custodito da due figure in armatura grigia, elmi e visiera di metallo, armate di grosse falci.
Quel sibilo proviene da una creatura gigante, apparentemente addormentata, in cima a una orribile statua d'oro e onice. Ritieni di essere in presenza della dea Nullaq. L'acqua gocciola dal soffitto sopra la creatura, dando alla sua pelle grigia una lucentezza scintillante. La testa a forma di calamaro ricorda un kraken, ma con il corpo a forma di ragno. Non puoi esserne sicuro, ma ti sembra che a volte sussurri cose che non riesci a capire.
Quattro schiavi Elfi Oscuri sono legati in catene di ottone alla base della statua, grattandosi gli occhi sanguinanti e gemendo piano.
Avverti il potere della creatura sulla tua mente. Tieni stretto lo Scettro, e senti che la sua forza riesce a tenere a bada il male, impedendoti di scivolare nella follia.
Ti concentri su come avere la meglio sulle guardie.
Se possiedi l'arte degli Aghi Avvelenati e desideri colpire una delle guardie in un punto non protetto,

vai al **391**.
In caso contrario, vuoi:
Usare l'acciarino per appiccare il fuoco a una tenda come diversivo e poi scivolare agilmente oltre il portale quando le guardie vanno a controllare? Vai al **402**.
Lanciare uno shuriken (se ne possiedi ancora) per fare rumore in lontananza e poi scivolare dietro alle guardie e strangolarle con la garrotta? Vai al **416**.

121

"Ah, Greydawn", dice Luca, "Tu devi essere quello che ci ha fornito la protezione di un wolfen e la magia che lo sostiene. Ti prenoto subito un appuntamento con Lackland oggi alle prime luci di lanterna, torna qui per allora".
Chini la testa in segno di ringraziamento, pensando che non puoi permetterti di rimanere così a lungo nel tempio per incontrare Lackland.
Cosa fai?
Cerchi Lackland nelle sue stanze private? Vai al **376**.
Cerchi Lackland sul retro della Grande Sala in caso sia andato li a pregare? Vai al **410**.

122

Camminate lungo il canale di lava per un po' di tempo per poi sbucare fuori in una stanza di pietra che ha tre uscite sul lato opposto. Afferri la Torcia

di Lumen spenta, che ti indica mentalmente che quella a destra è la strada per la grotta della Fortuna.
Se Thybault ed Eris sono con voi, vai al **134**.
In caso contrario, vai al **142**.

123

Torni ancora una volta al Tempio di Kwon. È tardo pomeriggio e il sole arde più basso nel cielo. Avvicinandoti al parco intravedi la figura agitata del Demagogo che ti sta aspettando vicino al cancello.
Appena ti vede corre verso di te. "Mio Signore, una delle mie fonti più fidate mi ha appena dato una terribile notizia. Doré le Jeune è stato arrestato al Palazzo mentre cercava di farsi strada per parlare con voi. Intendono giustiziarlo

stasera!".
Stenti a credere che il Paladino sia sopravvissuto alle profondità del Rift per poi essere condannato a morte qui nella sua città.
"Dobbiamo sbrigarci", continua il Demagogo. "Xlatoc ha trovato il ladro che ti aiuterà a scivolare all'interno del Palazzo.
Lo segui all'interno della struttura.
Vai al **90**.

124

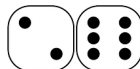
Con il capo chino, reciti la preghiera a Kwon, il grande Redentore. Attendi alcuni secondi che la tua supplica sia accolta.
La Vedova Nera si impenna sulle zampe posteriori e serrando la mandibola produce un orribile suono in cui riconosci una parola: "Vendicatore"...
Cerchi di allontanarti dal raggio d'azione delle sue chele, con il tanfo putrido del suo respiro che ti arriva fin dentro le narici.
La Vedova Nera ti attacca improvvisamente con le zampe, colpendoti con una violenza tale da spezzarti entrambe le braccia.
Il dolore è fortissimo.
Perdi 4 punti di Resistenza e segna sul Foglio d'Identità che non sei più in grado di sferrare pugni, usare l'Atterramento a Mulinello e l'arte dell'Arrampicarsi (se la possedevi) finché le tue braccia non siano guarite.
Hai disperatamente bisogno di aiuto contro questa

gigantesca incarnazione del male.
Se hai giocato al volume 3: USURPATORE! e sei stato perseguitato dal golem Ognuno, vai al **78**.
Se non sei stato perseguitato da Ognuno, ma hai giocato al volume 5: GUERRIERO! e hai stretto alleanza con le Spire di Fereshadowing, vai al **139**.
Oppure se hai giocato al volume 0: NINJA!, al volume 1: VENDICATORE, o al volume 3: USURPATORE! e hai incontrato lo Spirito della Tigre di Kwon, vai al **300**.
In alternativa devi decidere se provare a lanciare il Sangue di Nil con i piedi (vai al **411**), o accendere la Torcia di Lumen per abbagliare il nemico (vai al **382**).

125

Date fuoco ad una bancarella situata controvento rispetto al Palazzo e osservate il fumo dirigersi verso la struttura oscurando la vista delle Guardie. Csaky lancia il suo rampino sopra le mura del Palazzo.
Tu sali per primo e lei ti segue a ruota.
Le guardie intorno alle mura sono numerose ma molte di loro si comportano in modo deliberatamente svogliato. Forse Lackland è stato intimorito dal tuo messaggio, pensi.
Raggiungi facilmente il parapetto e Csaky arriva subito dopo di te.
Vai al **285**.

126

La Custode è un bersaglio facile e non fatichi a colpirla con un calcio.
Le spezzi senza difficoltà l'osso del collo e lei cade in acqua, con la candela tra le mani che quindi si spegne.
Un gruppo di guardie dall'armatura grigia armate di falci si lanciano su di te e ti difendi con abilità impressionante.
Poi senti un forte dolore alla gamba destra.
l serpente della Custode si è aggrovigliato a te affondando i denti nella carne.
Cerchi di resistere al terribile veleno, ma ti rallenta nei movimenti e gli avversari ti colpiscono ripetutamente con le loro falci.
L'ultima cosa che vedi è la figura della Custode che si rialza, grondante di acqua unta dalla maledizione di Nullaq.
Il tuo sangue impregna l'acqua intorno, un sacrificio a Colei che regna in questo luogo di malvagità.

{Morte}

127

Colpisci con il tallone la faccia oscura nel cristallo, mandandola in mille pezzi.
Alcune schegge ti si piantano nella gamba e perdi 2 punti di Spirito.
Se sei ancora vivo, vai al **163**.

128

Afferri dalle mani di Glaivas una torcia spenta e oltrepassi Foxglove, sfiorandola. Utilizzi l'acciarino per accendere la torcia e dare fuoco alla ragnatela.
Mentre i compagni combattono i Cavalieri dei Ragni, Foxglove fa una mossa per fermarti, ma tu la getti a terra con facilità.
Proprio mentre stai finendo di bruciare la ragnatela, il corvo gigante sbatte le ali attaccandoti con il becco.
Lancia i dadi per tentare la Fortuna.
Se il destino ti sorride, vai al **110**.
Se il destino ti volta le spalle, vai al **203**.

129

"E perché saresti interessato alla nostra contabilità", chiede Luca, "in tal caso sono io a dover parlare. Dimmi, qual'è il codice che usi per accedere al Libro Mastro di Mortavalon?"
Non hai la benché minima idea di cosa stia parlando quindi balbetti dicendo di non possederne uno.
Luca non ha esitazioni e chiama subito le guardie. Non hai altra scelta che quella di fuggire più velocemente possibile.
Corri a perdifiato attraverso il tempio fino a ritrovarti in una delle quattro torri. Dietro di te, le guardie ti stanno dando la caccia, decidi quindi di salire le scale a chiocciola che portano in cima alla

torre. Senti i passi veloci di alcuni Sacerdoti provenire dalla direzione opposta alla tua, sembrano essere molto vicini, devi trovare una soluzione per non farti catturare. Salendo la scala noti una finestra sbarrata sulla tua sinistra ed hai fortuna poiché una delle sbarre è sufficientemente usurata alla base da poterla muovere.

Se possiedi l'arte dell'Evasione, sgusci tra le sbarre della finestra per poi confonderti con la folla presente in strada. Vai al **381**.

Se possiedi l'arte di Scassinare Serrature, Neutralizzare trappole, usi il tuo piccolo piede di porco per fare leva alla base della sbarra fino a dislocarla. Questo ti garantisce sufficiente spazio per uscire dalla finestra e poi confonderti con la folla presente in strada. Vai al **381**.

Altrimenti, rimani intrappolato tra i Sacerdoti di Nemesis che stanno scendendo e le Guardie che stanno salendo le scala. Combatti coraggiosamente ed eroicamente ma vieni purtroppo sopraffatto dal crescente numero di seguaci del Supremo Principe del Male, Nemesis, che ti si para davanti.

{Morte}

130

Una mezza dozzina di guardie con l'armatura grigia corrono verso il santuario, sorprendendo Tyutchev e Thaum con le mani nel sacco. Nota sul Foglio d'Identità che ti sei guadagnato vendetta contro Tyutchev e Thaum.

Incapace di trattenere la gioia, scivoli via, svoltando a sinistra lungo il corridoio. Superi un'altra tenda di tela, identica alla precedente, e imbocchi un nuovo passaggio dove il sibilo che sentivi in precedenza ti sembra più forte. Davanti a te c'è un portale in bronzo a due battenti, custodito da due figure in armatura grigia, elmi e visiera di metallo, armate di grosse falci.

Quel sibilo proviene da una creatura gigante, apparentemente addormentata, in cima a una orribile statua d'oro e onice, che pensi possa essere la dea Nullaq. L'acqua gocciola dal soffitto sopra la creatura, dando alla sua pelle grigia una lucentezza scintillante. La testa a forma di calamaro ricorda un Kraken, ma con il corpo a forma di ragno. Non puoi esserne sicuro, ma ti sembra che a volte sussurri cose che non riesci a capire.

Quattro schiavi Elfi Oscuri sono legati in catene di ottone alla base della statua, grattandosi gli occhi sanguinanti e gemendo piano.

Avverti il potere della creatura sulla tua mente. Tieni stretto lo Scettro, e senti che la sua forza riesce a tenere a bada il male, impedendoti di

scivolare nella follia.
Ti concentri su come avere la meglio sulle guardie.
Se possiedi l'arte degli Aghi Avvelenati e desideri colpire in uno degli spazi liberi dall'armatura, vai al **29**.
In caso contrario, vuoi:
Affrettarti ad atterrare la prima guardia con un colpo del Cobra al collo prima che possa dare l'allarme? Vai al **189**.
Usare l'acciarino per appiccare il fuoco a una tenda distante come diversivo e poi scivolare agilmente oltre il portale quando le guardie vanno a controllare? Vai al **402**.

131

Stappi la fiala di vetro e lanci il Sangue di Nil contro il muso della Larva mentale, mirando agli occhi. Rimuovi il Sangue di Nil dal Foglio d'identità. La creatura chiude gli occhi e la fiala rimbalza sulla sua testa informe, versando veleno sulla sua carne viscosa.
Hai ferito la Larva Mentale con uno shuriken?
Se sì, vai al **397**.
In caso contrario, vai al **419**.

132

Balzi in avanti e sferri un colpo verso il collo di Gwyneth, dove non è protetta dall'armatura. La sua Difesa contro questo colpo è 5.

Se la colpisci, vai al **236**.
Altrimenti, Gwyneth tenta un colpo con l'elsa seguito da un rapido fendente. La tua Difesa contro questo attacco è 7.
Se Gwyneth ti colpisce, perdi 1 Dado + 1 di Resistenza.
Se sei ancora vivo, vuoi colpirla con un Calcio del Fulmine a Forbice (Vai al **147**), con un Atterramento a Mulinello (Vai al **155**) o con un altro Colpo del Cobra (torna in cima al paragrafo)?

133

La Difesa di Foxglove contro il tuo attacco è 4 e non puoi applicare alcun modificatore.
Se non la colpisci, vieni aggredito dai ragni bianchi e perdi un dado di Resistenza (se sei immune ai veleni dimezza il danno, arrotondando per eccesso ogni frazione).
Se sei ancora vivo, puoi attaccare di nuovo come sopra.
Se la colpisci, lo Scettro centra in pieno il nido della vedova nera, schiacciandolo contro il cranio della ragazza.
Foxglove cade a terra, e si sente un grido di rabbia echeggiare dal fondo del tunnel da cui sei scappato.
Tu e Cassandra non perdete altro tempo e vi arrampicate verso l'apertura in alto sul soffitto. Vai al **329**.

134

"C'è qualcosa che non va" dice Eris, arrestandosi bruscamente. "Percepisco della magia in questa stanza".

Vuoi affrettarti attraverso la caverna (vai al **142**) oppure ti fermi e cerchi di identificare la fonte del disagio di Eris (vai al **164**)?

135

Ti affretti lungo il corridoio dei pendoli immobili. Non ci vuole molto prima che tu sia di nuovo fuori, abbagliato dalla luce del sole, attirando sguardi curiosi mentre trasporti il Gran Maestro lungo la strada per il Tempio di Kwon.

Hengist comincia a muoversi. Quale che fosse la magia che lo teneva sospeso, sta svanendo. Purtroppo temi che la ferita lo possa uccidere quando ciò accadrà.

Corri a perdifiato sempre tenendolo in spalla e ti spingi oltre i tuoi limiti per arrivare al Tempio di Kwon, ma ti viene un'altra idea mentre oltrepassi il podio dell'araldo di Palazzo su Strada della Croce: il Tempio di Avatar è più vicino.

I guaritori di Avatar vi riconoscono e vi accolgono all'interno.

Attendi, mentre i guaritori si occupano di Hengist sdraiato sul pavimento di marmo, lanciando magie di cura e lavorando per richiudere la ferita. Attendi finché non sei certo che le sue condizioni siano stabili.

I guaritori hanno ancora un lungo lavoro davanti, ma uno di loro ti si avvicina porgendoti una piccola clessidra d'oro che Hengist aveva con sé; nelle sue condizioni, è riuscito a chiedere che ti venisse consegnata in segno di ringraziamento.
Segna sul Foglio d'identità che hai una Clessidra Dorata. Puoi anche recuperare fino a 10 punti di Resistenza al tempio e recuperi anche tutta l'Energia Interiore grazie alla tua devozione nel salvare un Gran Maestro di Kwon.
Lasci il tempio con l'intento di fare tappa al Tempio di Kwon e dare loro notizie sul Gran Maestro. Hengist non potrà farvi ritorno fino a che non si sarà ristabilito. È tempo di pianificare la tua prossima mossa.
Vai al **381**.

136

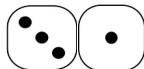
Ad un tratto percepisci qualcosa di incandescente nella Borsa di Tyutchev. La apri e tiri fuori un cristallo a forma di cuore.
"Per tutte le Madri!" esclama Glaivas: "Quello è il cuore leggendario di Illustra! Dove l'hai trovato?!"
Fai mente locale e ricordi che Tyutchev aveva ucciso Aurora, la Papessa di Illustra, ad Harith-si-the-Crow. Deve averlo rubato in quell'occasione.
Senti il suo splendore che invade la stanza e che ti rinvigorisce -ˉ puoi recuperare fino a 4 punti di Resistenza. Aggiorna il Foglio d'Identità e prendi nota che possiedi il Cuore di Illustra.

La Custode si ritrae con un grido, riparandosi dalla luce, e trasformandosi in un ragno giallo e nero, con le zampe nodose, delle dimensioni di una mano.
Al suo grido, una delle creature polpoidi a guardia di una cella apre i tentacoli rivelando una sorpresa.
Vai al **183**.

137

Fai un tiro sulla Fortuna.
Se la Fortuna ti sorride, scavalchi la faccia con un salto.
Se la Fortuna ti volta le spalle, la faccia si protende e la sua bocca di cristallo ti morde un piede. Perdi 2 punti di Spirito.
In ogni caso, ti affretti nel corridoio che si snoda più avanti.
Vai al **163**.

138

Posi lo Scettro per terra accanto al corvo e attendi la reazione di Foxglove.
La donna fruga nelle sue vesti ed estrae una statuetta di onice e diamanti con il simbolo di un ragno, con il quale tocca la ragnatela, che si scioglie.
Poi afferra lo Scettro da terra e con una risata trionfante monta sul corvo gigante.
"Entrambi abbiamo vinto contro i nostri dèi,

Vendicatore. Addio". Il corvo vola via.
Con uno sguardo nervoso sopra la tua spalla all'esercito dei Cavalieri dei Ragni, il tuo gruppo si affretta ad entrare nella grotta, sperando che di salvarsi dalle forze della Vedova Nera.
In realtà, non importa più nulla.
Lo Scettro è caduto nelle mani del male e presto verrà utilizzato per seminare la distruzione contro di voi e la tua città.
Irsmuncast cadrà nelle mani delle forze del Rift e tu avrai la stessa sorte.

{Morte}

139

La Fortuna è dalla tua parte!
Quando la Vedova Nera ha pronunciato il tuo nome, qualcosa si è mosso all'estremo limite della ragnatela. Si tratta di un grosso umanoide, coperto da vari strati di tela tanto da renderlo irriconoscibile.
La creatura lacera i fili della ragnatela e puoi finalmente vedere di cosa si tratta: un Golem di Carne!
"Vendicatore!" Dice con voce rauca che hai già sentito più volte. "Il mio nome è Ognuno e sono una Legione".
Riconosci Ognuno, la guardia del corpo che scomparve misteriosamente dal regno di Dom il Presciente, e con un lampo di intuizione realizzi

che stavi per arrivare a Irsmuncast quando lui è partito. Quale tra le temibili divinità del male prese controllo del golem? Sicuramente qualcuno che mirava di farti terminare la missione. Anche questa volta la montagna deforme di carne lungo il pavimento di onice verso di te, intento a ucciderti.
Il mostro si dirige lentamente verso di te, incrociando sulla sua strada la Vedova Nera.
È curioso che la Fortuna, la Dea dell'Equilibrio, ti stia dando una mano proprio nel momento più opportuno con la presenza di Ognuno. La Vedova Nera colpisce il golem con le sue potentissime chele, squarciandolo in due e riducendolo in un cumulo di fango. Un istante dopo, dal fango si rigenera il golem, pronto a combattere di nuovo.
Con il tuo avversario impegnato in questo combattimento, è il momento giusto per fuggire - se ci riesci.
Se hai l'arte dell'Evasione, puoi usarla per scivolare via tra le maglie della ragnatela. Vai al **162**.
Puoi scegliere di usare la Energia Interiore per liberarti, vai al **159**.
Puoi usare la statuetta del ragno d'onice (se la possiedi e vuoi vedere se può servire a questo scopo) Vai al **272**.
Altrimenti, non ti resta che usare uno shuriken (o la tua garrotta se non hai più shuriken) per provare a tagliare la tela. Vai al **218**.

140

Una mezza dozzina di guardie con l'armatura grigia si fa distrarre dal fumo e corre verso le fiamme, ma l'ultima guardia individua il tuo nascondiglio. Sei costretto ad afferrarlo in una morsa soffocante con la garrotta. Prima di esalare l'ultimo respiro si dimena violentemente colpendoti con il gomito appuntito dell'armatura. Perdi 2 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, il rumore fa insospettire le guardie che si fermano e tornano indietro a controllare. Prima che possano individuarti, ti divincoli verso un angolo oscuro e corri via attraverso un'altra tenda, imboccando un nuovo passaggio dove il sibilo che sentivi in precedenza ti sembra più forte. Dietro di te, Tyutchev e Thaum hanno approfittato dell'incertezza delle guardie per darsi alla fuga.

Davanti a te c'è un portale in bronzo a due battenti, custodito da due figure in armatura grigia, elmi e visiera di metallo, armate di grosse falci.

Quel sibilo che sentivi proviene da una creatura gigante, apparentemente addormentata, in cima a una orribile statua d'oro e onice, e che pensi possa essere la dea Nullaq.

L'acqua gocciola dal soffitto sopra la creatura, dando alla sua pelle grigia una lucentezza scintillante.

La testa a forma di calamaro ricorda un Kraken,

ma con il corpo a forma di ragno.
Non puoi esserne sicuro, ma ti sembra che a volte sussurri cose che non riesci a capire.
Quattro schiavi Elfi Oscuri sono legati in catene di ottone alla base della statua, grattandosi gli occhi sanguinanti e gemendo piano.
Avverti il potere della creatura sulla tua mente. Tieni stretto lo Scettro, e senti che la sua forza riesce a tenere a bada il male, impedendoti di scivolare nella follia.
Ti concentri su come avere la meglio sulle guardie.
Se possiedi l'arte degli Aghi Avvelenati e desideri colpire in uno degli spazi liberi dall'armatura, vai al **29**.
In caso contrario, vuoi:
Affrettarti ad atterrare la prima guardia con un colpo del Cobra al collo prima che possa dare l'allarme? Vai al **189**.
Usare l'acciarino per appiccare il fuoco a una tenda distante come diversivo e poi scivolare agilmente oltre il portale quando le guardie vanno a controllare? Vai al **402**.

141

"Mmmh sei molto lontano dalla Sala Preghiere", dice Luca con un sorriso freddo stampato sul volto e uno sguardo che ti penetra l'anima.
Tira i dadi per la Fortuna per determinare se si beve la tua storia o meno.

Se la Fortuna ti sorride, vai al **318**.
Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **328**.

142

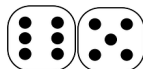
Il pavimento della stanza scompare sotto i tuoi piedi, rivelando un'apertura a forma di bocca al centro. Una lunga lingua biforcuta saetta fuori cercando di farti cadere nel suo orifizio con zanne.
La tua Difesa contro la lingua biforcuta è 8, a meno che non disponga dell'arte Acrobazia, nel qual caso la tua superiore capacità di tenerti in equilibrio ti consente di avere una Difesa di 10. Se non hai successo, allora vieni inghiottito e mangiato da questa creatura e il Rift sarà la tua tomba.
Se hai successo, ti sposti sul lato della stanza e cerchi di fermare la lingua prima che con una frustata afferri uno dei tuoi amici e lo porti tra le sue fauci sbavanti.
Esegui un fulmineo Colpo del Cobra per afferrare la lingua biforcuta.
La sua Difesa è 6. Se non hai successo, ti darà un colpo di frusta che ti procura 1 punto di Resistenza di Danno, così velocemente da non permetterti di parare. Puoi riprovare con un altro Colpo del Cobra, se sopravvivi.
Se hai successo, la afferri e lotti per tenerla ferma mentre i tuoi compagni si affrettano lungo un lato della stanza e penetrano nel tunnel a destra verso la grotta della Fortuna.

Dal tuo occhio di smeraldo puoi distinguere una forma invisibile fare capolino dal tunnel centrale più avanti: si tratta di Thaum, che aveva lanciato l'incantesimo di illusione per farvi credere che il pavimento fosse sicuro. Fa un passo indietro nel tunnel non appena lo identifichi.
Poi, dopo l'ultimo strattone della lingua, corri per raggiungere gli altri.
Vai al **358**.

143

Date fuoco ad una bancarella situata controvento rispetto al Palazzo il fumo si dirige verso la struttura oscurando la vista delle Guardie. Usando le informazioni disegnate sulla mappa hai modo di sfruttare le tue conoscenze sul pattugliamento delle mura e scivolare dentro inosservato.
Csaky lancia il suo rampino sopra le mura del Palazzo. Tu sali per primo e lei ti segue a ruota.
Devi fare un Tiro della Fortuna aggiungendo un +2 al tuo modificatore, solo per questo tiro.
Se la Fortuna ti sorride, vai al **255**.
Se invece ti volta le spalle, vai al **265**.

144

Avverti qualcosa che non va in Foxglove. Sembra la stessa di prima, e parla nello stesso modo, ma c'è qualcosa come di vuoto nel suo modo di fare. Nonostante la tua abilità in ShinRen però, non riesci proprio a leggere se lei sia sincera o no, e

ciò è piuttosto insolito.
Se sei incantato da Foxglove nel libro 6: INFERNO!, grazie allo ShinRen sei stavolta immune al suo potere.
Decidi di:
Unirti a Foxglove e attaccare Cassandra? Vai al **362**.
Unirti a Cassandra e attaccare Foxglove? Vai al **386**.
Stare in disparte e aspettare l'evoluzione degli eventi? Vai al **405**.

145

Antocidas ti valuta freddamente.
"Ho già rischiato troppo", dice, "dicendo di poter aiutare la città questa volta contro il Trono, e senza essere pagato. Attenderò che Greystaff e il Demagogo arrivino qui con un esercito degno di essere comandato, prima di intraprendere qualcosa di avventato".
Richiama poi le guardie che ti scortano all'esterno dell'Emporio. Ti allontani consapevole di non avere ottenuto il suo supporto. Vai al **381**.

146

Glaivas vede la spada e, al tuo cenno, la prende (segna sul Foglio d'Identità che Glaivas ora ha la Spada del Paladino). La spada emana una luce fortissima che illumina questa camera cupa, e Glaivas sembra riguadagnare un po 'del suo

vigore.
La Custode si ritrae con un grido, riparandosi dalla luce, e trasformandosi in un ragno giallo e nero, con le zampe nodose, delle dimensioni di una mano.
Al suo grido, una delle creature polpoidi a guardia di una cella apre i tentacoli rivelando una sorpresa.
Vai al **183**.

147

Ti sposti lateralmente e sferri un devastante doppio calcio verso il petto e la testa di Gwyneth.
La sua difesa contro questa mossa è 6.
Se la colpisci, vai al **236**.
Altrimenti, Gwyneth agita la sua lama per coprirti e per costringerti nell'angolo dell'atrio.
La tua Difesa contro questo attacco è 8. Se Gwyneth ti colpisce, perdi 1 Dado + 1 di Resistenza.
Se sei ancora vivo, vuoi colpirla con un Colpo del Cobra (Vai al **132**), con un Atterramento a Mulinello (Vai al **155**) o con un altro Calcio (torna in cima al paragrafo)?

148

Viaggi per tutto i giorno, fermandoti solo a bere un po' d'acqua e a raccogliere delle mele selvatiche. Puoi recuperare fino a 4 punti di Resistenza per il riposo durante il viaggio.

Alla fine della giornata avvisti all'orizzonte uno spettacolo che ti rincuora e dona nuova energia al tuo passo stanco: le mura rosso cupo di Irsmuncast sull'Edge, l'ultima città dell'uomo prima dell'Abisso.

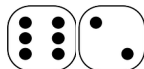
Ti sfili il costume ninja e indossi gli abiti laceri di un popolano. Prosegui al passo oltre le fattorie e i campi ricchi di varie piante colorate, usate dai tintori, unendoti agli ultimi contadini che tornano in città attraverso il Grande Cancello Meridionale.

Passando sotto un arco di trionfo che commemora le vittorie della città contro le forze dell'Abisso ti concedi un sorriso ironico pensando al tuo ritorno. Contro ogni previsione, ce l'hai fatta.

Una mezza dozzina di guardie Mezzorchi sorveglia gli arrivi, sotto lo sguardo attento di due Vergini dello Scudo di Dama. Vuoi:

Annunciarti al cancello e chiedere che i soldati ti scortino al palazzo? Vai al **287**.

Nascondere la tua identità ed entrare umilmente come facesti la prima volta che arrivasti in città? Vai al **296**.

149-Lord Jikkyu

149

La forma davanti a te si solidifica in quella di un samurai protetto da una pesante armatura con due sfere demoniache che brillano al posto degli occhi. Lord Jikkyu è a metà strada tra il suo aspetto di demone mostruoso e il suo travestimento da daimyo in armatura. Le pareti alle sue spalle mutano e mostrano un grande campo di battaglia, cosparso di cadaveri di samurai e bakemono.

"Il tuo inganno mi ha impedito di conquistare una grande vittoria sull'Isola dell'Abbondanza," dice. "Vediamo come te la cavi in duello contro la mia spada, Ninja."

Prima che tu possa attaccare, Jikkyu sferra un fendente con la katana, così rapido che quasi non lo vedi. La tua Difesa è 6.

Se il tiro di dado è un numero dispari, sei troppo incorporeo per parare. L'attacco è sempre pericoloso, sia che tu lo possa parare o meno, e se vieni colpito perdi 3 punti di Spirito.

Se sei ancora vivo, contrattacchi con un Colpo del Cobra mirando alla sottile feritoia dell'elmo attraverso la quale brillano i suoi occhi. La sua Difesa è 5.

Se colpisci e il numero è dispari (dopo aver applicato un eventuale Modificatore della Fortuna), allora il colpo passa attraverso l'avversario, come se tu fossi un fantasma, e devi subire un altro attacco come riportato sopra, prima

di poter attaccare di nuovo.
Se colpisci e il numero lanciato è pari, il tuo attacco va a segno e Jikkyu prorompe in una risata beffarda e spettrale, mentre la sua forma si dissolve in una nube di fumo.
Vai al **251**.

150

Entri in una nuova camera e ti ritrovi di fronte a una formazione di stalagmiti, scure e lucenti, inumidite dall'acqua che cade dal soffitto, che sporgono come giganteschi denti marci. Ti avvicini per osservarne una e noti che su di essa sono incise delle rune che indicano che si tratta del Santuario Proibito, il luogo dove è rinchiuso Glaivas. L'ingresso è segnato da un imponente portale di pietra, ma sulla sua superficie sono intagliate una serie di piccole finestre, che potresti utilizzare per accedere.
Se hai la Peste, perdi 2 punti di Resistenza a causa degli effetti debilitanti della malattia.
Se sei ancora vivo, continua a leggere.
Senti un formicolio alla base del collo. Sollevi di scatto la fronte per guardare le minacciose stalattiti a forma di denti di squalo e scongiurare ogni pericolo. Purtroppo in agguato c'è un pericolo ancora maggiore. Sul tetto della caverna c'è la Vedova Nera, che si muove lentamente in direzione del grande cumulo scuro. Sotto di lei, a livello del suolo, si muove un esercito di formiche

nere e rosse, rese suoi schiavi e soldati pronti a difenderla al momento opportuno.
Corri verso il cumulo di stalagmiti e salti su una delle finestre di livello inferiore. Queste finestre sono protette da sottilissimi fili quasi impalpabili, che senza dubbio servono a far scattare un allarme. Senza perderti d'animo, le esamini accuratamente e alla fine ne trovi una in cui i fili sembrano allentati sufficientemente per poter entrare senza problemi. Probabilmente qualcun altro è entrato clandestinamente in questo modo prima di te.
Se hai una figlia di Nullaq nella testa, si contorce sotto il cervello, come eccitata dall'ingresso in questo settore.
In ogni caso prosegui. Vai al **228**.

151

Non è rimasto molto tempo. Rimani in tensione intorno a Foxglove, conoscendo fin troppo bene il suo fascino seducente che può intrappolare anche i più diffidenti.
Se hai una statuetta del Ragno d'Onice, vai al **283**.
In caso contrario, vai al **409**.

152

Esegui una serie ripetuta di pugni che costringe Lackland a difendersi usando una mazza d'acciaio che emerge dalle sue vesti. Se lo colpisci e hai l'abilità dello Yubi-Jutsu, puoi aggiungere 1 al

danno, ma non puoi combinarlo con l'Energia Interiore.

Lackland
Difesa contro il Colpo del Cobra: 6
Resistenza: 13
Danno: *

Se uccidi Lackland, vai al **262**.
Se invece è ancora vivo, anziché colpirti con la sua mazza Lackland si concentra a rilasciare il suo incantesimo. Ogni volta che non lo colpisci vieni investito dalla sua magia, un incantesimo oscuro che riapre le tue vecchie ferite. L'asterisco serve ad evidenziare che non ha bisogno di lanciare dadi per l'incantesimo o per i danni causati; perdi 4 punti di Resistenza ogni volta che subisci gli effetti dell'incantesimo.
Se sopravvivi, ti rilanci all'attacco andando in cima a questo paragrafo.

153

"Sorcerak non mi appartiene più," risponde Honoric. "La lama rimane solo con i più forti. Pensi che siano stati i miei stessi uomini ad accecarmi? No, è stata la lama, perché ormai non le ero più di alcuna utilità. Sono stato messo da parte, con la facilità con cui un guerriero getta via una cote prima della battaglia."
Gli chiedi dove si trovi ora Sorcerak.

"Ha trovato un altro portatore, di questo puoi essere certo, Vendicatore. Oh, e si ricorderà di te. Un giorno ti risveglierai con quella spada nelle budella. Fu forgiata in un era passata nel Giardino degli Dei e inviata da Vasch-Ro in persona a emergere sulla costa rocciosa del Mare Infinito. È eterna e contro di lei anche tu fallirai.
Vuoi:
Sfidarlo a duello? Vai al **48**.
Strangolarlo con la garrotta? Vai al **58**.
Ignorarlo e proseguire? Vai al **370**.

154

Camminate lungo il canale di lava per un po' di tempo per poi sbucare fuori in una stanza di pietra che ha tre uscite sul lato opposto. Afferri la Torcia di Lumen spenta, che ti indica mentalmente che quella a destra è la strada per la grotta della Fortuna.
Nel centro del pavimento c'è un'apertura dalla quale appare improvvisamente una bocca munita di denti aguzzi come aghi e una lunga lingua biforcuta.
Doré da un colpo con la lama, ma la lingua sfreccia via troppo rapidamente, sferzando come una frusta, e lo lascia traballante sopra la zanne della bocca.
Devi intervenire, eseguendo un Colpo del Cobra con i tuoi riflessi fulminei per cercare di afferrare la lingua biforcuta.

La sua Difesa è 6.
Se non hai successo, ti darà un colpo di frusta che ti procura 1 punto di Resistenza di Danno, così velocemente da non permetterti di difenderti. Puoi riprovare con un altro Colpo del Cobra, se sopravvivi.
Se hai successo, la afferri e lotti per tenerla ferma mentre i tuoi compagni si affrettano lungo un lato della stanza e penetrano nel tunnel a destra verso la grotta della Fortuna. Poi, dopo uno strattone finale della lingua, corri per raggiungere gli altri.
Vai al **358**.

155

Afferri il braccio di Gwyneth, quello che impugna la spada, trasferendo il peso della donna sul tuo fianco per gettarla a terra.
La sua Difesa contro questa mossa è 5.

Se l'atterramento ha successo, vai al **236**.
Altrimenti, Gwyneth prova ad tranciarti la gamba con un colpo di spada.
La tua Difesa contro questo attacco è 6.
Se Gwyneth ti colpisce, perdi 1 Dado + 1 di Resistenza.
Se sei ancora vivo, vuoi colpirla con un Colpo del Cobra (Vai al **132**) o con un Calcio del Fulmine a Forbice (Vai al **147**).

156

La Custode stava aspettando il segnale della Vedova Nera per attaccare. Sei finito in una trappola mortale. E, come se non bastasse, si tratta di una trappola con molti strati, costruita con attenzione per annientare anche la più intelligente delle prede.
Con Glaivas troppo debole per combattere, ti prepari ad attaccare da solo la Custode, ma lei grida un comando e un uomo incappucciato in seta grigia salta fuori dalla cella vicina.
Questo non è un combattente qualunque, ma un maestro mortale del Fida'i, gli assassini temuti di Upanishad.
Mentre cerchi di respingere i suoi attacchi, il Custode rilascia il serpente a distrarti.
Sei impegnato a difenderti su più fronti, e quando ti rendi conto che per te non c'è più scampo arriva il colpo di grazia: l'incantesimo del Respiro di Nullaq che riempie i tuoi polmoni d'acqua.

Muori accanto a Glaivas in un'ultima, inutile resistenza.

{Morte}

157

Sei di fronte a un'arcata scintillante, il Cancello dei Sette Cieli, dove i cherubini svolazzano liberi, dando accesso a una strada argentata. In piedi di fronte al cancello c'è l'Angelo Guardiano, bianco e luminoso.
Sei già stato qui, perché il tuo addestramento ti consente di separare la mente dal corpo. Ma adesso non sei un semplice spirito, perché hai il tuo corpo che ti appesantisce, rendendoti immobile.
L'Angelo Guardiano parla con semplicità. "Coloro che hanno forme corporee non possono stare qui. Vi rimanderò nel luogo dove gli occhi di tutti gli dei si sono posati su di voi per l'ultima volta. Poi soggiunge: "Llandymion."
Ti trovi trascinato indietro verso il mondo in un turbine di aria spettrale.
Vai al **334**.

158

Date fuoco ad una bancarella situata controvento rispetto al Palazzo e osservate il fumo dirigersi verso la struttura oscurando la vista delle Guardie. Al tuo cenno, Csaky lancia il suo rampino sopra le

mura del Palazzo. Tu sali per primo e lei ti segue a ruota.
Le guardie e le pattuglie sono state rinforzate in previsione di un'incursione ninja e quindi scalare alla luce del sole sarà tutt'altro che una passeggiata.
Devi fare un Tiro della Fortuna ma con un -2 di penalità.
Se la Fortuna ti sorride, vai al **265**.
Se invece ti volta le spalle, vai al **301**.

159

Ti liberi dalla ragnatela mentre la Vedova Nera è ancora impegnata nel combattimento.
Alla tua destra Eris il mago lancia fiamme dalle mani grazie ad un suo incantesimo. In questo modo brucia la ragnatela che avvolge lui e il suo amico Taflwr, e insieme liberano anche Thybault.
Il fuoco di Eris si diffonde però, contro il suo volere, anche verso Cassandra e Tyutchev che riescono quindi a liberarsi, e, a loro volta, con la spada, tagliano l'ultima tela che tiene imprigionato Thaum.
Per prima cosa recuperi lo Scettro, poi osservi lo svolgimento dell'azione. La Vedova Nera è sempre impegnata nel combattimento e indietreggia, costringendo il gruppo a disperdersi e a fuggire attraverso i tunnel più vicini. Taflwr e Thybault fuggono sul lato più lontano e provare a seguirli sarebbe un suicidio perché dovresti passare

attraverso la battaglia che infuria al centro della camera. Vuoi:
Affrettarti insieme a Eris verso un tunnel più avanti? Vai al **22**.
Scappare verso il tunnel più vicino insieme a Cassandra? Vai al **51**.
Correre dentro un cunicolo dal soffitto basso insieme a Tyutchev e Thaum? Vai al **356**.

160

Avanzi per portare il tuo attacco contro l'ombra che cala su di te.
Confronta la mossa che hai scelto con l'animale che hai usato per aprire la porta.
Corrispondono?
Il Calcio del Cavallo Alato corrisponde al pegaso, l'Atterramento a Coda di Drago corrisponde al drago, il Colpo del Cobra corrisponde al serpente, il Calcio della Tigre che Salta, il Colpo della Zampa di Tigre e l'Atterramento Denti di Tigre corrispondono alla tigre.
Se hai scelto una mossa dell'Arte della Tigre che corrisponde all'animale sulla porta, vai al **263**.
Se hai scelto una mossa dell'Arte della Tigre che prende il nome da un animale ma non corrisponde al simbolo sulla porta, vai al **281**.
Se hai scelto una mossa che non è rappresentata da nessun animale (il Calcio del Fulmine a Forbice, la Frusta di Kwon, l'Atterramento a Mulinello o il Pugno di Ferro), vai al **271**.

161

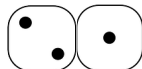
Chiedi a Honoric perché sia tornato qui.
"Perché...?" per un attimo sembra ribollire di ira, ma dura pochi secondi, prima che si abbandoni a un sospiro. "Non hai perso la battaglia, Vendicatore, non puoi capire. Domina i miei pensieri, come i più grandi risultati possano fondarsi sulle più piccole decisioni. Ero all'apice del mio successo, solo per precipitare verso il mio destino. Avevamo tutto: la forza di uomini, bestie e magia."
Le sue parole si perdono in un mormorio. Vuoi:
Sfidarlo a duello? Vai al **48**.
Strangolarlo con la garrotta? Vai al **58**.
Ignorarlo e proseguire? Vai al **370**.

162

Con rapidi movimenti riesci a divincolarti dalla ragnatela mentre la Vedova Nera è ancora impegnata nel combattimento.
Alla tua destra Eris il mago lancia fiamme dalle mani grazie ad un suo incantesimo. In questo modo brucia la ragnatela che avvolge lui e il suo amico Taflwr, e insieme liberano anche Thybault. Il fuoco di Eris si diffonde però, contro il suo volere, anche verso Cassandra e Tyutchev che riescono quindi a liberarsi, e, a loro volta, con la spada, tagliano l'ultima tela che tiene imprigionato Thaum.
Per prima cosa recuperi lo Scettro, poi osservi lo

svolgimento dell'azione. La Vedova Nera è sempre impegnata nel combattimento e indietreggia, costringendo il gruppo a disperdersi e a fuggire attraverso i tunnel più vicini. Taflwr e Thybault fuggono sul lato più lontano e provare a seguirli sarebbe un suicidio perché dovresti passare attraverso la battaglia che infuria al centro della caverna. Vuoi:
Affrettarti insieme a Eris verso un tunnel più avanti? Vai al **22**.
Scappare verso il tunnel più vicino insieme a Cassandra? Vai al **51**.
Correre dentro un cunicolo dal soffitto basso insieme a Tyutchev e Thaum? Vai al **356**.

163

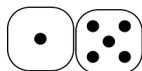
Entri in quello che sembra essere il corridoio principale prima che i muri possano mutare ancora e procedi lungo una galleria contorta e ramificata, nella quale risuonano sussurri e urla.
La parete di pietra alla tua destra si spalanca improvvisamente come una bocca e rivela una cella monastica, illuminata da una torcia e abbellita da un arazzo che rappresenta la Tigre spirituale bianca di Kwon. I suoi occhi verdi sembrano penetrare nel profondo del tuo animo. Vuoi:
Affrettarti a entrare in questa stanza laterale prima che il muro si richiuda? Vai al **344**.
Proseguire lungo il tunnel tortuoso? Vai al **353**.

164

Anche Taflwr, Doré, Thybault e Glaivas si fermano, con i sensi bene all'erta. Il pavimento della stanza scompare per rivelare un'apertura a forma di bocca nel suo centro pieno di zanne e una lunga lingua biforcuta.
Dal tuo occhio di smeraldo puoi distinguere una forma invisibile fare capolino dal tunnel centrale più avanti: si tratta di Thaum, che lanciato l'incantesimo di illusione per farvi credere che il pavimento fosse sicuro. Fa un passo indietro nel tunnel non appena si sente scoperto.
Doré dà un colpo con la lama, ma la lingua sfreccia via troppo rapidamente, sferzando come una frusta, e lo lascia traballante sopra la zanne della bocca. Devi intervenire, eseguendo un Colpo del Cobra con i tuoi riflessi fulminei per cercare di afferrare la lingua biforcuta.
La sua Difesa è 6. Se non hai successo, ti darà un colpo di frusta che ti procura 1 punto di Resistenza di Danno, così velocemente da non permetterti di difenderti. Puoi riprovare con un altro Colpo del Cobra, se sopravvivi.
Se hai successo, la afferri e lotti per tenerlo ferma mentre i tuoi compagni si affrettano lungo un lato della stanza e penetrano nel tunnel a destra verso la grotta della Fortuna.
Poi, dopo uno strattone finale della lingua, corri per raggiungere Eris e gli altri.
Vai al **358**.

165

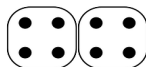
Tu e Thybault vi affrettate alla rincorsa di Cassandra imboccando il passaggio che lei aveva preso in precedenza. In una nicchia vedete dei pezzi di armature arrugginite, tra cui un fodero di pugnale vuoto.
"Forse Cassandra ora ha una vera e propria arma," dice Thybault. "Siamo sicuri di voler continuare?"
Vuoi:
Abbandonare la ricerca, dirigendoti verso quello che potrebbe essere il Santuario Proibito mentre Thybault procede da solo alla ricerca dei suoi compagni? Vai al **150**.
Rispondere che avete scelto l'inseguimento, e continuare? Vai al **238**.

166

La Signora della Forza Gwyneth attacca con un colpo dalla velocità fulminea, la sua lama danza in una combinazione di accurati movimenti.
La tua Difesa contro questo attacco è 5.
Se vieni colpito, perdi 1 Dado + 1 di Resistenza.

Se sei ancora vivo, con quale tecnica contrattacchi?
Con un Colpo del Cobra (Vai al **132**).
Con un Calcio del Fulmine a Forbice (Vai al **147**).
Con un Atterramento a Mulinello (Vai al **155**).

167

Scagli il tuo shuriken, che si perde nella carne molliccia della Larva Mentale, facendo sgorgare pus grigiastro dalla massa informe vicino alla sua testa.
Prendi nota di avere ferito la Larva Mentale.
Doré barcolla quando il mostro viene ferito e capisci che deve essere legato mentalmente in qualche modo con il tuo avversario.
Un altro Doré si materializza nella sala.
Presumibilmente questo è quello vero, perché attacca il proprio sosia, che sembra seguire i comandi silenziosi della Larva Mentale, come un simulacro privo di volontà.
La coda dell'essere cerca di frustarti. La tua Difesa è 10.
Se l'attacco va a segno, perdi 1 Dado +1 di Resistenza.
Se sei ancora vivo, Glaivas colpisce con la spada il corpo serpentiforme, procurandogli un'altra ferita.
La lunga coda segmentata della Larva mentale si avvolge attorno a lui e stringe.
Vai al **97**.

168 - Xlatoc

168

Ti fai avanti per eseguire il pugno scelto.

Xlatoc il Monaco
Difesa contro il Colpo del Cobra: 4
Difesa contro il Pugno di Ferro: 5
Difesa contro la Zampa di Tigre: 5
Resistenza: -
Danno: 1 Dado - 1

Dopo che avrai colpito Xlatoc tre volte o lo hai atterrato due volte, vai al **220**.
Se non hai ancora raggiunto questo risultato, Xlatoc contrattacca con una sequenza di tre pugni, accompagnata da un grugnito di concentrazione.
La tua Difesa è 6.
Se sei ancora vivo devi scegliere il tuo nuovo attacco tra le mosse disponibili.
Puoi usare un calcio (vai al **188**), un atterramento (vai al **208**) o un altro pugno (torna all'inizio di questo paragrafo).
Scegli la mossa da utilizzare, prima di andare al paragrafo successivo.

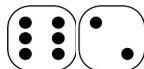
169

Balzi in avanti e lasci andare un devastante colpo di taglio al collo dell'impostore.
Se riesci nel tentativo e hai l'abilità dello Yubi-Jutsu, puoi aggiungere 1 al danno, ma non puoi combinarlo con l'Energia Interiore.

L'Impostore
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 6
Resistenza: 14
Danno: *

Sei hai ucciso l'impostore, vai al **384**.
La perdita del suo occhio ha chiaramente gravato sull'equilibrio in combattimento del Ninja.
In preda alla disperazione, si lancia in modo scomposto verso di te per trafiggerti con lo stocco.
La tua Difesa contro questo attacco è 10 e puoi bloccare normalmente.
Se vieni colpito, vai al **273**.
Se sei ancora vivo, puoi eseguire un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **177**), la Frusta di Kwon se hai precedentemente imparato questo calcio (vai al **186**), un Atterramento Denti di Tigre (vai al **195**) o un altro Pugno (torna in cima al paragrafo).

170

Eris mormora in fretta parole arcane, come del resto sta facendo il suo omologo vestito di nero. È una vera e propria gara a chi finisce per prima di recitare l'incantesimo.
Nel frattempo il colosso di pietra tuona la carica verso di voi.
Lancia i dadi per la Fortuna per vedere chi completa per prima l'incantesimo.
Se la Fortuna ti sorride, vai al **252**.
Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **282**.

171

Il condotto di lava è un lungo canale incrostato di minerali e il suono dei vostri passi e elle armature echeggia lungo di esso. Ciononostante, il tuo udito sensibile percepisce un rumore proprio da dove siete appena giunti.
Hai appena un istante per gettarti a terra e gridare un avvertimento, proprio mentre centinaia di piccole creature bianche simili a pipistrelli vi oltrepassano, volando lungo il tunnel ed emettendo grida assordanti.
Il rumore del loro passaggio svanisce, anche se le tue orecchie squillano ancora.
Ti rimetti in piedi, come i tuoi compagni.
"Di tutti gli incontri in questo luogo" dice Taflwr "questo era sorprendentemente uno dei più piacevoli".
"Potrebbero far presagire un esito fatale" risponde Glaivas. "Devono essere stati liberati dal cancello, forse per avvertire della nostra presenza chi si trova davanti, o per informare la Vedova Nera. A ogni modo, sarebbe meglio sbrigarci".
Continuate con passo veloce.
Se hai preso nota sul Foglio d'Identità che ti sei vendicato di Tjutcev e Thaum, vai al **154**.
In caso contrario, vai al **122**.

172

Attendi il momento propizio quando i pendoli passano e scatti lungo il corridoio, ma il tempo sembra rallentare mentre lo fai. I tuoi riflessi fulminei si fanno lenti e ottusi a causa di una misteriosa aura che ti circonda.
Tira un dado per passare il primo pendolo. Se il numero è pari, ce la fai senza incidenti.
Se il numero è dispari, vieni scagliato indietro e ferito gravemente. Perdi 8 punti di Resistenza. Se hai l'Acrobazia puoi tirare ancora una volta e provare a ottenere un risultato più favorevole, grazie alla tua destrezza eccezionale.
Se vieni respinto dal primo pendolo ma sei ancora vivo, puoi decidere di scappare correndo fuori dal tempio e tornando al Tempio di Kwon. Vai al **381**. In caso contrario torna all'inizio di questo paragrafo.
Se avanzi, con un pendolo alle tue spalle ce ne sono altri due da superare. Tira un dado per il secondo pendolo. Un risultato pari significa che passi illeso, un numero dispari significa che vieni ferito e scagliato contro un altro pendolo, finendo per morire. Ancora una volta, puoi lanciare nuovamente il dado se hai l'Acrobazia.
Se oltrepassi il secondo pendolo, tira un dado per il terzo. Un numero pari significa che passi attraverso illeso, un numero dispari che vieni ferito e perdi 8 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, per tua fortuna, vieni spinto in avanti dalla

forza del colpo e non devi affrontare ancora i pendoli. Ancora una volta, puoi lanciare nuovamente il dado se hai l'Acrobazia.
Se superi tutti e tre i pendoli, lo strano effetto nell'aria si dissipa mentre procedi. Vai all'**80**.

173

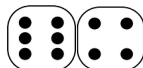
Ti prepari per l'assalto nonostante la sorpresa per l'improvvisa apparizione di Mandrake, che estrae uno stocco scintillante sul quale sono incisi il tuo nome e una Runa del Sonno Eterno. Basterebbe che ti sfiorasse appena e il tuo destino sarebbe

segnato.
"Ne ho sempre tenuto uno di riserva, nel caso ti avessi di nuovo incontrato," spiega. "Io sono votato a Torremalku il Massacratore, ma questo edificio appartiene al folle dio Anarchil ed è suo volontà che tu possa proseguire liberamente se risponderai al suo indovinello. Cosa scegli, allora, la lama o l'indovinello?"
Le mura attorno a te tremolano indistinte e risuonano con risa stridule, mentre ponderi la decisione.
Vuoi scegliere la lama (vai al **191**) o l'indovinello (vai al **207**)?

174

Spari un ago avvelenato con forza e colpisci in pieno il collo taurino del Troll della Peste.
Il veleno di pesceragno fa il suo lavoro, lasciando il Troll stordito per qualche istante, ma comprendi che non fermerà una creatura di simili dimensioni per sempre. Vuoi:
Tenerti alla larga dal Troll e correre verso l'uscita? Vai al **290**.
Fuggire indietro al bivio precedente e imboccare l'altra galleria? Vai al **414**.

175

Ti slanci verso l'alto, colpendo con la pianta del piede. Se hai successo e hai la capacità dello Yubi-Jutsu, puoi aggiungere 1 al Danno.

Amin il Fida'i

Difesa Contro Calcio della Tigre che salta: 8/9

Resistenza: 18

Danno: 1 Dado + 2

Più a lungo combatti con Amin, più il tuo avversario imparerà dal tuo stile di combattimento e adatterà il proprio. Se questa è la prima volta che hai tentato di dargli un calcio, qualsiasi sia quello utilizzato, la sua difesa è 8, non 9 (come è scritto nella casella della sua Difesa). In tutti gli attacchi successivi, utilizzerà la Difesa più alta.

Se hai sconfitto Amin vai al **323**.

Se Amin non è stato sconfitto, egli a sua volta contrattacca con un calcio volante diretto alla testa.

La tua Difesa contro questa mossa è 9.

Se sei ancora vivo, utilizzi:

Un Pugno di Ferro? Vai al **2**.

Un Colpo del Cobra? Vai al **59**.

Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **71**.

Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **83**.

Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **109**.

Un Calcio della Tigre che Salta? Ritorna all'inizio di questo paragrafo.

La Frusta di Kwon (se hai imparato questa mossa in un libro precedente)? Vai al**374**.

Un Atterramento a Mulinello? Vai al **260**.

Un Atterramento Coda di Drago? Vai al **270**.

Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **280**.

176

Rimanete in attesa. Non molto dopo sentite il rumore di passi che si avvicinano lungo il tunnel, più numerosi di quanto non ti saresti aspettato.
Il tuo gruppo si prepara proprio mentre le forze della Vedova Nera - Elfi Oscuri e ragni - emergono e attaccano.
Il vostro gruppo resiste per un po', ma la porta di pietra del cancello si apre e umanoidi a forma di insetto, dotati di corazza, si riversano per rinforzare le truppe della Vedova Nera. Tutti i membri del gruppo vengono uccisi combattendo su entrambi i fronti in un'ultima resistenza senza speranza.

{Morte}

177

Lascia partire un calcio verso il diaframma del nemico seguito da un altro calcio al mento. Se riesci nel tentativo e hai l'abilità dello Yubi-Jutsu, puoi aggiungere 1 al danno, ma non puoi combinarlo con l'Energia Interiore.

L'Impostore
Difesa contro il Calcio del Fulmine a Forbice: 7
Resistenza: 14
Danno: *

Sei hai ucciso l'impostore, vai al **384**.
La perdita del suo occhio ha chiaramente gravato sull'equilibrio in combattimento del ninja, nonostante questo prova a trafiggerti con lo stocco. La tua Difesa contro questo attacco è 10 e puoi bloccare normalmente. Se vieni colpito, vai al **273**.
Se sei ancora vivo, puoi eseguire un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **169**), la Frusta di Kwon se hai precedentemente imparato questo calcio (vai al **186**), un Atterramento Denti di Tigre (vai al **195**) o un altro Calcio del Fulmine a Forbice (torna in cima al paragrafo).

178

Ti appoggi all'indietro e usi i piedi per lanciare il Sangue di Nil verso la bocca spalancata della Vedova Nera. Cancella questo oggetto dal Foglio

d'Identità.
La bottiglia si rompe rilasciando il suo contenuto tra le fauci del mostro, che comincia a sussultare e ad agitarsi, con il fumo nero che gli esce dalla bocca.
Cerchi di allontanarti dal raggio d'azione delle sue chele, con il tanfo putrido del suo respiro che ti arriva fin dentro le narici, ma la Vedova Nera improvvisamente sferra una zampata che ti colpisce in pieno volto. Il dolore è fortissimo, e la vista nel tuo occhio sano resta appannata, rendendoti dipendente dal solo Globo di smeraldo.
Perdi 6 punti di Resistenza e prendi nota che non potrai usare l'arte dell'Intercettazione finché non avrai recuperato pienamente la vista.
La Vedova Nera si impenna sulle zampe posteriori e serrando la mandibola produce un orribile suono in cui riconosci una parola: "Vendicatore"...
Hai disperatamente bisogno di aiuto contro questa gigantesca incarnazione del male.
Se hai giocato al volume 3: USURPATORE! e sei stato perseguitato dal golem Ognuno, vai al **78**.
Se non sei stato perseguitato da Ognuno, ma hai giocato al volume 5: GUERRIERO! e hai stretto alleanza con le Spire di Fereshadowing, vai al **139**.
Oppure se hai giocato al volume 0: NINJA!, al volume 1: VENDICATORE, o al volume 3: USURPATORE! e hai incontrato lo Spirito della Tigre di Kwon, vai al **300**.

In alternativa devi decidere se riporre le tue speranze invocando il dio Kwon (vai al **369**), o nella Torcia di Lumen per abbagliare il nemico (vai al **382**).

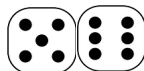
179

Sali cautamente la scala di pietra, passando davanti a finestre dalle imposte rosse ermeticamente chiuse.
All'ultimo gradino arrivi a una massiccia porta di pietra.
La maniglia è un disco di ferro con incise le effigi di quattro animali: un serpente, una tigre, un pegaso e un drago.
Prendi nota dell'animale su cui giri il disco.
A prescindere da quale tu scelga, un meccanismo scatta dentro la porta, che si apre su una stanza buia, illuminata solo dall'incorporea luce lunare attraverso la finestra.
La luna brilla più luminosa, come per una cospirazione celeste, rivelando una figura sdraiata in una bara: una figura identica a te.
Sul petto del tuo sosia, segnato rozzamente con la cenere, c'è l'animale che hai scelto sulla porta.
Una sagoma scura si alza dalla forma prostrata del tuo doppio e vola verso di te.
Scegli un colpo dell'Arte della tigre (come ad esempio il Pugno di Ferro) per difenderti da questa minaccia.
Segnalo e vai al **160**.

180

Scagli uno shuriken verso il negromante vestito di nero, colpendolo al petto. Mentre si piega in due dal dolore, il colosso di pietra ti ha quasi raggiunto.
L'aria si riempie di un vortice giallo nebuloso non appena Eris finisce di recitare un incantesimo.
Vai al **36**.

181

Csaky usa il suo rampino per scendere rapidamente al piano sottostante, forzando la serratura di una finestra per entrare all'interno. Procedi subito dopo di lei, un attimo prima di essere scoperto dalle guardie.
Se possiedi l'arte dell'Arrampicarsi la segui facilmente, chiudendo la finestra del piano superiore per non lasciare alcuna prova della vostra fuga.
Se non conosci l'arte dell'Arrampicarsi, sei comunque in grado di seguirla ma nella fretta ti ferisci e ti bruci mentre scivoli giù dalla corda. Perdi 2 punti di Resistenza.
Se sei ancora vivo, vi ritrovate nella galleria, dove le pareti sono adorne dei ritratti dei precedenti Governatori e illustri cittadini di Irsmuncast
"Qualcuno ha rubato uno dei tuoi quadri", dice Csaky, puntando uno spazio vuoto sulla parete.
"Si trattava dell'immagine dell'Usurpatore", rispondi, "o almeno delle sembianze che usava tra

gli uomini. Ordinai di bruciarla quando salii sul trono".
Come Csaky, il tuo sguardo viene rapito dall'austero ritratto di tuo padre Szeged che sembra guardarvi.
"Rivedo l'immagine di zio Szeged in te", dice la donna. "Spero che tu eviti il suo destino, e che tu non te ne debba andare troppo presto come è successo a lui".
Le rispondi che Kwon veglia su di te, mentre uscite dalla Galleria ritrovandovi in un ampio corridoio con un mosaico di un ippogrifo sul pavimento.
Pensi che anche il destino stia vegliando su di te, non appena realizzi che la vostra via di fuga vi ha portato proprio davanti ad un altro passaggio segreto. Poco dopo trovate l'entrata segreta che ti fu rivelata quando regnavi, una sezione del muro che oscilla. Scendete i gradini di pietra fino alle segrete, illuminate solo da alcune torce, sforzate i vostri sensi per ogni minimo segno di pericolo non appena notate che il luogo è apparentemente utilizzato ma incustodito. Le prime celle di pietra sono allagate fino al ginocchio, mente il corridoio scende verso il basso fino ad essere completamente sommerso.
Ossa galleggiano sull'acqua, si tratta probabilmente dei resti di chi ci viveva o delle vittime del crudele regno dell'usurpatore. Attraverso una porta di sbarre di ferro vedi Doré

le Jeune sbattuto su una panca di legno: è stato massacrato di botte ma è ancora vivo. Non appena vi vede porta la sua mano destra sulla bocca in un gesto che indica di fare silenzio. Csaky ti guarda, e ad un tuo cenno scassina immediatamente la serratura della cella.
Se Doré indossa un guanto d'argento alla mano sinistra, vai al **371**.
Altrimenti vai al **404**.

182

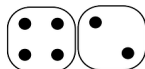
Il passaggio tortuoso si apre in un'ampia camera a volta, sostenuta da pilastri che scompaiono al di là della luce proiettata dalla Torcia di Lumen. Un tempo c'erano delle torce fissate sui pilastri, ma di esse restano ormai solo dei moncherini carbonizzati.
A terra ci sono i resti sparpagliati di uno scheletro umano, tra cui riconosci un amuleto a forma di spada. Più avanti c'è una spada scintillante che giace semicoperta dalla polvere.
Cassandra si avvicina alla spada e quando la afferra viene abbagliata da una scintilla blu. Lei indietreggia di colpo, torcendosi le mani.
"Un'arma benedetta da un Paladino", sogghigna.

"In verità, gli dei si prendono gioco di me."
Non hai alcun problema a toccare la spada e ispezionarla. Non ti sembra l'arma appartenente al tuo amico Doré le Jeune, ma non ne sei del tutto sicuro. Anche se non sei solito avere armi, ti sembra un peccato lasciare un manufatto del genere in questo luogo del male, e decidi di prenderla. Aggiungi la Spada del Paladino al Foglio d'identità.
All'improvviso un alto e imponente demone viene fuori dal buio. Si tratta di un essere bianco, il cui scheletro è all'esterno della pelle glabra. È cosparso di corna ossee, e ha due ampie ali da pipistrello. Ti metti in posizione di combattimento ma il demone si scaglia prima contro Cassandra, cercando di afferrarla e trafiggerla con i suoi spuntoni. Lei schiva con un rapido movimento del capo i suoi denti affilati come pugnali e lo colpisce con un calcio. Il demone reagisce con un ruggito di dolore e scaglia Cassandra violentemente contro un pilastro. Subito dopo carica verso di te. Vuoi usare:
Un Pugno di Ferro, se puoi usarlo (vai al **8**)?
Un Calcio del Cavallo Alato (vai al **18**)?
Un Atterramento a Coda di Drago (vai al **28**)?

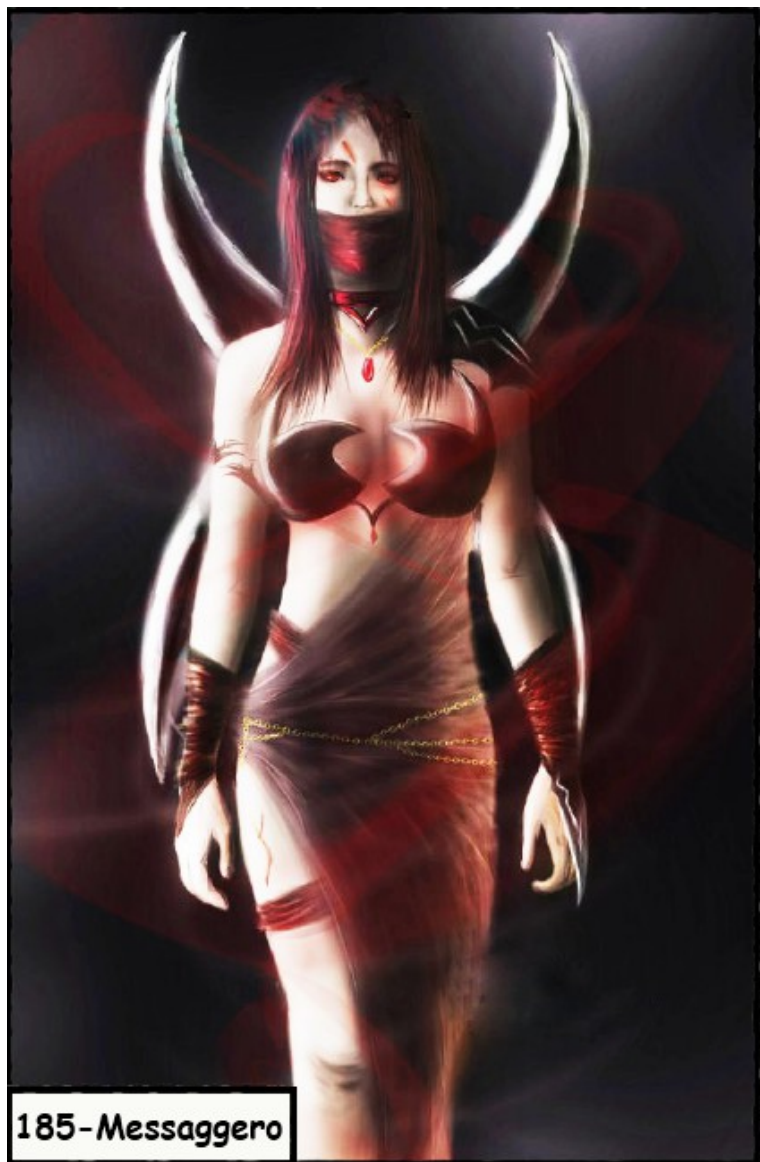
183

Un vortice di polvere si muove nella cella e un uomo in seta grigia, dai lineamenti nascosti da un passamontagna, salta fuori e adotta una posizione

da combattimento a mani nude di fronte a te.
Parla con un forte accento attenuato dalla stoffa sulla bocca. "Io sono Amin Fida'i. Al momento della cattura del vostro amico, i servi di Nullaq mi hanno richiamato da Upanishad per attendervi qui. Durante le mie meditazioni, mi sono preparato all'onore di porre fine alla vostra vita. Se siete giunti al mio cospetto, la vostra abilità deve essere stupefacente. Mi sono specializzato nell'uccisione dei vostri confratelli di Kwon, e la vostra eliminazione sarà la mia più grande gloria".
Sembra che siate caduti in una trappola fatale. Glaivas si muove verso il Guardiano, mentre tu affronti Amin.
Da quel poco che hai letto sui Fida'i, ricordi che sono una setta di assassini fanatici, le cui arti marziali sono specializzate nello sfruttare le debolezze di altri combattenti ed esperti di arti marziali.
Amin stringe i pugni, pronto a respingere i tuoi colpi. Che mossa userai per attaccarlo?
Un Pugno di Ferro? Vai al **2**.
Un Colpo del Cobra? Vai al **59**.
Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **71**.
Un Calcio del Fulmine un calcio di Forbice? Vai al **83**.
Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **109**.
Un Calcio della Tigre che salta? Vai al **175**.
Un Atterramento a Mulinello? Vai al **260**.

continua

Un Atterramento Coda di Drago? Vai al **270**.
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **280**.
La Frusta di Kwon (se hai imparato questa mossa in un libro precedente)? Vai al **374**.
Oppure, se possiedi l'abilità Acrobazia, vuoi provare ad atterrarlo di sorpresa, facendo un salto mortale alla sua sinistra? Vai al **239**.

184

Dici ad Antocidas che la sua lealtà ha sempre avuto un valore... in oro.
Egli ride. "È vero! E con cos'altro dovrei pagare i miei uomini, buona volontà e gesti carini? Ma se l'esercito partisse domani la città rimarrebbe indifesa ed io mi troverei in un dilemma.
Gli assicuri di essere il vero Vendicatore, appena tornato dal Rift, e che la persona sul trono è un impostore. Gli dici inoltre che lo ricompenserai per il suo aiuto, come in passato.
L'uomo osserva quel poco vino rimasto nel suo calice prima di scolarlo. "Per potermi fidare completamente di te, devi prima rispondere ad una domanda. Come hai fatto a fuggire dalle profondità del Rift?"
Cosa fai:
Gli racconti la verità, che sei stato trasportato fuori da una grotta dominata dal Fato? Vai al **102**.
Gli racconti qualcosa di più credibile, che sei riuscito a fuggire in incognito camuffandoti da abitante del Rift. Vai al **112**.

185-Messaggero

185

Mentre attendi, un Elfo Oscuro che indossa una veste rossa sbuca fuori da un altro tunnel, avvicinandosi alla parete del cancello che viene illuminata da una pallida luce gialla.
"Un messaggero, forse" dice Glaivas, con lo sguardo acuto fisso sul bersaglio.
Le massicce porte di pietra del cancello vengono aperte per consentire l'ingresso e Doré non perde tempo e corre, urlando "Per Rocheval!".
Doré decapita l'Elfo Oscuro con un unico movimento della sua lama. Gli corri dietro con il resto del gruppo. Il cancello è sorvegliato da una mezza dozzina di insetti umanoidi verdi con armatura, ognuno dei quali ha quattro braccia e la testa simili a quella delle formiche. Tutti portano picche, con l'eccezione di due che sono dotati di piccole balestre. Una maga-insetto senza armatura, con quattro ali sulla schiena, vola su di voi, invocando la roccia davanti a lei di cambiare forma e respingendo Doré, pieno di rabbia. Poi lei punta il dito contro di te e schiocca le mandibole, dopodiché i suoi soldati si voltano per affrontarti.
Cosa intendi fare?
Utilizzi uno shuriken (se ne hai ancora qualcuno) o l'arte degli Aghi Avvelenati (se la possiedi) contro la maga? Vai al **85**.
Altrimenti ti devi gettare nella mischia per affrontare gli insetti corazzati. Se Glaivas ha un'arma, vai al **105**. Altrimenti vai al **115**.

186

Roteando su te stesso porti la gamba in alto per rilasciare un potente calcio indirizzato alla testa del nemico. Se riesci nel tentativo e hai l'abilità dello Yubi-Jutsu, puoi aggiungere 1 al danno, ma non puoi combinarlo con l'Energia Interiore.

L'Impostore
Difesa contro la Frusta di Kwon: 6
Resistenza: 14
Danno: *

Sei hai ucciso l'impostore, vai al **384**.
La perdita del suo occhio ha chiaramente gravato sull'equilibrio in combattimento del ninja che contrattacca trafiggendoti con lo stocco.
La tua Difesa contro questo attacco è 10 e puoi bloccare normalmente.
Se vieni colpito, vai al **273**.
Se sei ancora vivo, puoi eseguire un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **169**), un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **177**), un Atterramento Denti di Tigre (vai al **195**) o un altra Frusta di Kwon (torna in cima al paragrafo).

187

Sottrai 1 punto di Energia Interiore. La creatura sarebbe facile da colpire da questa distanza, ma purtroppo hai respirato le spore dei funghi che ti danno un senso di vertigine.

La Difesa del Troll della Peste è 5.
Se lo colpisci, lo shuriken si conficca nella fronte della creatura, che barcolla e cade a terra con un grande frastuono. Non hai tempo di riprendere lo shuriken e ti affretti, attento a non toccare le spore di funghi. Vai al **290**.
Se non lo colpisci, decidi di attaccare con un calcio della Tigre che Salta
La Difesa del Troll della Peste è 6.
Se vai a segno, lo stordisci per un attimo e riesci a fuggire. Nota però che hai contratto la peste. Vai al **290**.
Se il calcio non va a segno, il Troll della peste ti attacca con un pugno a martello. La tua Difesa è 9. Se vieni colpito, sottrai 1 Dado + 1 di danno. Se sopravvivi, ritenta con un calcio come sopra.

188

Ti fai avanti per eseguire il calcio scelto.

Xlatoc il Monaco
Difesa contro il Fulmine a Forbice: 6
Difesa contro la Frusta di Kwon (se lo conosci): 5
Difesa contro la Tigre che Salta: 6
Difesa contro il Cavallo Alato: 6
Resistenza: -
Danno: 1 Dado - 1

Dopo che hai colpito Xlatoc tre volte o lo hai atterrato due volte, vai al **220**.
Se non hai ancora raggiunto questo risultato, Xlatoc contrattacca con un calcio circolare portato col tallone sinistro. La tua Difesa è 7.
Se sei ancora vivo devi scegliere il tuo nuovo attacco tra le mosse disponibili. Puoi usare un pugno (vai al **168**), un atterramento (vai al **208**) o un altro calcio (torna all'inizio di questo paragrafo).
Scegli la mossa da utilizzare, prima di andare al paragrafo successivo.

189

Scivoli vicino alla guardia e non appena si volta la attacchi con un Colpo del Cobra.
Presa alla sprovvista, la sua difesa contro il tuo attacco è 5.
Se ci riesci, la guardia viene colpita alla trachea

fino a soffocare e tu puoi approfittare del momento di confusione per scivolare attraverso il portale di bronzo. Vai al **96**.
In caso contrario, vai al **368**.

190

Lasci per un attimo Eris e corri verso le uova, brandendo lo Scettro sopra la testa.
Il negromante si interrompe a metà incantesimo e comanda al colosso di pietra di fermarsi.
Entrambi lentamente tornano verso il corridoio dal quale sono venuti, senza mai distogliere lo sguardo da voi, perdendosi nell'oscurità.
Senza discutere sulla fortuna che ha avuto, Eris si dirige direttamente verso la scalinata in pietra. Ti unisci a lui, con lo sguardo freddo del negromante che vi segue fino a quando non siete oltre il livello del suolo. Vai al **234**.

191

Mandrake sogghigna e parte all'assalto. Miri al suo collo con un Colpo della Zampa di Tigre. La sua Difesa è 6.
Se lo colpisci, guarda se il numero lanciato (dopo aver applicato un eventuale Modificatore della Fortuna) è pari o dispari. Se è dispari il tuo colpo passa attraverso, come se tu fossi divenuto un'ombra incorporea.
Se fallisci, Mandrake contrattaccherà con il suo stocco.

La tua Difesa è 9. Se il numero lanciato è dispari, sei troppo incorporeo per bloccare l'attacco.
Il suo attacco è sempre pericoloso, che tu lo possa bloccare o meno e se Mandrake ti colpisce con successo, muori immediatamente, mentre la Runa del Sonno Eterno agisce su di te.
Se sopravvivi, attacca ancora come spiegato sopra.
Se il tuo pugno va a segno e il numero lanciato è pari, fa un passo indietro e ride.
"Per certi aspetti sono felice che tu ce l'abbia fatta," dice, mentre si dissolve in una nube di fumo, "dato che potrai sopravvivere e vedere la sorpresa che ti ho lasciato nella tua amata città."
Vai al **227**.

192

Ti ritrovi inghiottito dall'acqua nel buio assoluto, completamente disorientato.
Ti sforzi di mantenere la calma e ti dai una spinta, emergendo dall'acqua, ma ti ritrovi bloccato da un soffitto di pietra.
Trovi una piccola sacca d'aria in una rientranza del muro, troppo piccolo per infilarci la testa, ma sei in grado di utilizzare il respiratore per permetterti di prendere una preziosa boccata d'aria.
Qualcosa ti afferra una gamba nel buio. Vuoi:
Stordirlo con un calcio? Vai al **297**.
Non offrire alcuna resistenza, come se fossi svenuto? Vai al **339**.

193

Emergi dal canneto e ti ritrovi immerso fino alle caviglie in una risaia insanguinata.

Innumerevoli monaci dannati in abiti marroni sembrano combattersi l'un l'altro in un tetro silenzio con un assortimento di armi, destinati a impegnarsi in interminabili duelli di arti marziali, senza mai riposo o cure, ma sempre con sofferenza. Sembrano ignari della tua presenza, ma li aggiri comunque facendo un'ampia deviazione.

Oltre la distesa dei campi intravedi una pagoda di pietra scura con un tetto contorto dal quale si irraggia un bagliore rossastro.

Nell'oscurità che ti circonda sembra quasi un invito... o una sfida.

Ti avvicini furtivamente sotto la luce lunare, sentendoti di tanto in tanto incorporeo come un'ombra.

Ti accovacci sotto un albero nel cortile esterno e tutto è immobile.

Se le tue reazioni corporee funzionassero normalmente, ti si rizzerebbero i peli sul collo, dato che pensi di percepire un movimento nella tenebra davanti a te, ma il buio è così fitto da impedirti di vedere. Vuoi:

Arrampicarti sull'albero capire cosa si sta avvicinando? Vai al **209**.

Immobilizzarti sul posto e attendere? Vai al **219**.

Correre verso la pagoda? Vai al **229**.

194

"Con questo, ti vincolo a onorare il nostro patto." Infila una mano nelle vesti e ne estrae una piccola clessidra d'argento che ti consegna -¯ annota la Clessidra d'Argento sul Foglio d'identità.
"Il Tempo è dalla nostra parte," dice, alzando una mano per benedirti. "Ti mostro uno scorcio del passato, Ninja, così che tu possa meglio prepararti per il nemico che ha rubato il tuo trono."
Congiunge le mani e davanti ai tuoi occhi compare una scena del passato. Ti rivedi in un tempio nascosto, nella Valle degli Scorpioni, mentre barcolli verso l'uscita dalla stanza dove hai ucciso il Gran Maestro delle Ombre, il tuo cappuccio ninja spostato a coprire la rovina del tuo occhio sinistro. Altri ninja ti circondano sulla scala a spirale e ti prepari stancamente a combattere.
Ti giunge la voce di uno dei ninja. "Per l'uccisione del nostro Gran Maestro e il disonore che ci hai portato, la tua vita è perduta. Questo debito di onore verrà riscosso. Possa Nemesis divorare la tua anima!"
L'incantesimo finisce. Solstice ti saluta, prima di allontanarsi. Tre preti del Tempo rientrano nella stanza per accompagnarti fuori.
Sollevato per avere ottenuto l'appoggio del Tempo, prendi congedo e ti allontani dalla Piazza delle Stagioni, notando quanto si sia mossa l'ombra sulla meridiana del cortile. Vai al **381**.

195

Salti verso il tuo avversario nel tentativo di avvolgere le gambe intorno al suo collo.

L'Impostore

Difesa contro l'Atterramento Denti di Tigre: 7
Resistenza: 14
Danno: *

Se sei riuscito ad atterrare l'impostore, continui il combattimento aggiungendo un +2 al tuo Modificatore e danno. Vuoi ora eseguire un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **169**), un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **177**) oppure la Frusta di Kwon se hai precedentemente imparato questo calcio (vai al **186**).
Se hai fallito l'atterramento, il ninja prova a trafiggerti la gamba con il suo stocco.
La tua Difesa contro questo attacco è 9 e puoi bloccare normalmente.
Se vieni colpito, vai al **273**.
Se sei ancora vivo, puoi eseguire un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **169**), un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **177**) o la Frusta di Kwon se hai precedentemente imparato questo calcio (vai al **186**).

196

Tocchi il manico della Torcia di Lumen che si accende di luce bianca. Il Troll della Peste cade

indietro con un urlo, coprendosi gli occhi con le mani bitorzolute.
Torni indietro e imbocchi l'altra galleria.
Vai al **414**.

197

Csaky indossa un'uniforme da serva presa dalla stanza in disordine ed entra nelle cucine mentre tu rimani in attesa dentro la stanza laterale iniziando a contare lentamente fino a venti. Arrivi soltanto fino a sedici prima di sentire gridare "Al fuoco!" e successivamente un gran rumore di persone che scappano lungo il corridoio.
Un attimo dopo Csaky apre la porta della tua stanza sorridendo soddisfatta, lanciando poi l'uniforme appena indossata per terra.
"Ho anche ottenuto alcune indicazioni dicendo loro che dovevo andare a portare da mangiare ai prigionieri", dice la donna.
Commenti dicendole che avendo altri membri della famiglia come lei potreste senza dubbio conquistare l'intero Rift, poi la inviti a guidarti verso le segrete.
Passate oltre le cucine e la stanza da pranzo, per ritrovarvi in un ampio corridoio con un mosaico di un ippogrifo sul pavimento.
Poco dopo trovate l'entrata nascosta che ti fu rivelata quando regnavi, una sezione del muro che si può muovere. Scendete i gradini di pietra fino alle segrete, illuminate solo da alcune torce,

sforzate i vostri sensi per ogni minimo segno di pericolo non appena notate che il luogo è apparentemente utilizzato ma incustodito. Le prime celle di pietra sono allagate fino al ginocchio, mente il corridoio scende verso il basso fino ad essere completamente sommerso.
Ossa galleggiano sull'acqua, si tratta probabilmente dei resti di chi ci viveva o delle vittime del crudele regno dell'usurpatore. Attraverso una porta di sbarre di ferro vedi Doré le Jeune sbattuto su una panca di legno: è stato massacrato di botte ma è ancora vivo. Non appena vi vede porta la sua mano destra sulla bocca in un gesto che indica di fare silenzio. Csaky ti guarda, e ad un tuo cenno scassina immediatamente la serratura della cella.
Se Doré indossa un guanto d'argento alla mano sinistra, vai al **371**.
Altrimenti vai al **404**.

198

Sei stupefatto quando ti trovi di fronte un guerriero umano, con l'armatura lacerata e il mantello bianco, sporco e stracciato. Il suo braccio sinistro termina in un moncherino avvolto da una benda insanguinata. Ha una luce fanatica nei suoi occhi, ma si trasforma in calore alla vista di voi due.
E il tuo amico Doré le Jeune di Dragonhold, che è entrato nel Rift con Glaivas. Dietro di lui c'è

Taflwr, il sacerdote di Illustra che è caduto con te sulla ragnatela della Vedova Nera, e indossa una cotta di maglia e i vestiti verdi recanti il simbolo di una croce bianca.
"Ben ritrovato, Vendicatore" Doré vi saluta con la sua spada. "Mi sono inoltrato sempre più profondamente in questa purulenta ferita per ritrovare Glaivas, ma vedo che il mio lavoro è già stato compiuto!"
Racconti brevemente la vostra storia, incluso la destinazione per la caverna della Fortuna, e poi chiedi a Taflwr come gli è capitato di ritrovarsi qui.
"Sono stato catturato dagli Elfi Oscuri" sospira Taflwr "e quando mi hanno portato a questo livello, Doré li ha affrontati e mi ha liberato. Ho espresso l'augurio di condurci a Glaivas. Eravamo diretti al settimo livello quando improvvisamente siete apparsi in questo livello".
Sia tu che Glaivas beneficiate delle abili cure di Taflwr e del tocco benedetto di Doré. Puoi recuperare fino a 10 punti di Resistenza e, se sei affetto dalla peste, vieni curato. Se hai delle ferite al volto, alle mani o alle gambe causate dalla Vedova Nera, anche queste vengono guarite, annullando tutte le penalità che subivi per queste.
Se hai con te il Cuore di Illustra, lo dai allo stupito Taflwr, dal momento che è stato rubato dalla cattedrale della sua dea (cancella il Cuore di Illustra dal Foglio del Personaggio). Se lo fai, puoi

recuperare 1 punto di Energia Interiore, perché gli dei ti sorridono.
Glaivas commisera il suo amico Doré per la perdita della mano sinistra. "I Toreani dicono che nessuno lascia il Rift incontaminato, amico mio. Almeno siamo entrambi vivi".
"L'ho amputato io stesso quando è stato colpito dal veleno di un Figlio di Nil" dice Doré, sconsolato. "Mi puoi immaginare ora nei Sette Cieli senza la mano sinistra? Questo pozzo di sporcizia contamina tutto".
Doré ti chiede se con te hai ancora il Sangue di Nil. Se non ce l'hai, mette la mano nella tunica e ti lancia un piccolo barattolo di vetro con un unguento. Aggiungi il Sangue di Nil sul tuo Foglio d'identità. "Un disgustoso trofeo di guerra" dice "che sei in grado di utilizzare meglio di me".
Vai al **213**.

199

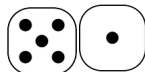
Corri verso la tigre, spaventandola e obbligandola a ritirarsi nelle tenebre.
Cogliendo l'opportunità, ti affretti verso la pagoda prima che la creatura ritrovi il coraggio.
Vai al **333**.

200

La Difesa di Foxglove contro il tuo calcio è 6.
Se non la colpisci, vieni aggredito dai ragni bianchi e perdi un dado di Resistenza (se sei

immune ai veleni dimezza il danno, arrotondando per eccesso ogni frazione). Se sei ancora vivo, puoi attaccare di nuovo come sopra.
Se la colpisci, il nido della Vedova Nera si stacca dal cranio della ragazza spappolandosi al suolo.
Foxglove cade a terra, e si sente un grido di rabbia echeggiare dal fondo del tunnel da cui sei scappato. Tu e Cassandra non perdete altro tempo e vi arrampicate verso l'apertura in alto sul soffitto. Vai al **329**.

201

Lasci il tempio di Kwon vestito come un monaco, l'occhio di smeraldo coperto da una fasciatura alla testa come se avessi subito una ferita durante la pratica marziale.
Cammini lungo Strada della Croce fino al vicino Tempio di Dama e presto ti trovi di fronte alla fortificazione di pietra grigia, parte fortezza, parte piramide.
Al cancello ti accolgono due spadaccine; dici loro di essere venuto a nome del Tempio di Kwon e chiedi di conferire con la Signora della Forza Gwyneth riguardo a una faccenda di estrema urgenza.
"Vattene," risponde una delle guardie, "la Signora della Forza è occupata in faccende urgenti a Palazzo e noi stiamo mobilitando l'esercito per marciare domani contro l'Abisso stesso."
Chiedi chi sia al comando in assenza della Signora

della Forza, ma ti sbattono il cancello in faccia. Sembra che diano ascolto solo alla Signora della Forza in persona.

Devi rivedere i tuoi piani. Nota che visitare il Tempio di Dama non conta ancora come azione effettuata oggi, avendo richiesto così poco tempo.

Vuoi:

Intrufolarti nel Tempio di Dama e cercare qualcuno al comando? Vai al **216**.

Visitare Antocidas per cercare di farlo passare dalla vostra parte? Vai al **264**.

Andare al Tempio del Tempo per sapere cosa sia successo al Gran Maestro Hengist? Vai al **274**.

Introdurti nel Tempio di Nemesis per cercare di obbligare Lackland a darvi supporto? Vai al **284**.

Effettuare una ricognizione diurna attorno al Palazzo per scoprire quali forze potresti dover affrontare? Vai al **294**.

202

Gli tendi una mano rassicurante mentre ti avvicini, e l'uomo cade completamente nel tuo tranello.

Arrivato a portata, lasci andare un pugno che colpisce in pieno il volto impreparato del traditore.

Annota che l'uomo ha perso 3 punti di Resistenza dei suoi 13 totali.

Lackland, nonostante il dolore, comincia a fare un incantesimo ma tu lo fronteggi per evitare che riesca a completarlo. Vai al **152**.

203

Il corvo gigante ti si avvicina e ti attacca ripetutamente con il becco. La tua Difesa contro di lui è 9 e puoi provare a parare i suoi colpi.
Se non vieni colpito, scacci l'uccello a calci e ti affretti a bruciare la ragnatela. Il tuo gruppo vi corre attraverso disperatamente. Vai al **406**.
Se vieni colpito, il corvo non ti procura grandi danni, ma ti respinge contro la ragnatela dove rimani impigliato a guardare il tuo gruppo che combatte una battaglia finale destinata a fallire. Foxglove prende lo Scettro prima di volare sul corvo gigante, lasciandoti completamente in balìa della Vedova Nera e dei suoi tirapiedi. La tua fine giunge rapida.

{Morte}

204

La faccia di Solstice si contorce per la furia, venendo apostrofato così nel proprio stesso tempio. Alza una mano e immagini che stia per lanciare un incantesimo. Estrai uno shuriken e glielo lanci contro prima che possa terminare. La sua Difesa è 5. Se lo colpisci, vai al **279**. Altrimenti vai al **355**.

205

Segui il rivolo di sangue lungo il corridoio e passi davanti a una nicchia coperta da una tenda di tela

grigia, probabilmente un santuario. Strani rumori attutiti provengono da dietro la tenda. Le tracce di sangue continuano in questa stanza. Vuoi:
Tornare indietro e prendere il corridoio verso sinistra? Vai al **120**.
Fare un piccolo foro nella tenda per vedere cosa succede all'interno? Vai al **215**.

206

Avanzi furtivamente da pilastro a pilastro, lungo i freddi corridoi di marmo del Palazzo, evitando una pattuglia di guardie ed alcuni servi del Palazzo il cui compito è quello di accendere le lanterne al calar della notte.
Passi attraverso le doppie porte fino all'atrio che conduce alla sala del trono, e vedi una figura in armatura a te familiare.
La Signora della Forza Gwyneth sta camminando tra lo scaffale dei mantelli e la fila di sedie, con la mano ferma sul pomello ornato di rune rosse della spada legata al fianco. Non appena ti vede uscire allo scoperto estrae l'arma.
"Non puoi ingannarmi, ciarlatano", dice orgogliosamente, "Il Vendicatore è nella Sala del Torno alle mie spalle, e indossa la corona della rosa d'oro. Chi sei tu in realtà?"
Le rispondi che sei il vero Vendicatore tornato dal Rift, e che il Trono è stato occupato da un impostore.
Gwyneth ti osserva impassibile, la lama della sua

spada scintilla alla luce della lanterna.
Cosa le vuoi dire:
"Il vero Vendicatore non avrebbe mai ordinato alle truppe di andare nel Rift lasciando la Città incustodita e vulnerabile". Vai al **15**.
"Faresti meglio ad inginocchiarti al legittimo Signore di Irsmuncast o giuro su questo Scettro che ti costringerò io a farlo". Vai al **33**.
"Non puoi sapere se io sia il vero Vendicatore ma allo stesso tempo non hai la certezza che la persona sul Trono lo sia. Fatti da parte e lasciami affrontare l'impostore". Vai al **45**
Tu eri la stratega e la leader della mia vigilanza. Dopo tutto quello che abbiamo passato, dovresti riconoscermi". Vai al **63**.

207

Mandrake annuisce sorridendo. "Molto bene, Anarchil mi ha ordinato di chiederti questo: quale divinità ti ha provocato maggiori danni in tutta la tua vita?"
Colpito dalla peculiarità della domanda, ti prendi tempo per ripensare a tutte le avversità che hai superato. Mandrake fischietta allegro.
"Allora, Ninja, qual è la tua risposta?"
Vuoi dire:
"Vile, che ha ucciso sia mio padre che il mio padre adottivo." Vai al **17**.
"Nemesis, che ha mandato demoni contro di me e infesta la mia città. Vai al **23**."
"Nullaq, che mi ha portato nelle profondità dell'Abisso." Vai al **41**.
"Tempo, perché è solo attraverso il tempo che soffriamo." Vai al **61**.
"Nessuna divinità mi ha causato i maggiori danni." Vai al **73**.

208

Ti fai avanti per eseguire l'atterramento scelto.

Xlatoc il Monaco
Difesa contro la Coda di Drago: 6
Difesa contro i Denti di Tigre: 7
Difesa contro l'Atterramento a Mulinello: 7
Resistenza: -
Danno: 1 Dado - 1

Dopo che hai colpito Xlatoc tre volte o lo hai atterrato due volte, vai al **220**.
Se il tuo atterramento non ha successo, Xlatoc contrattacca con una serie di calci portati col piede destro, improvvisando un fulmine a forbice. La tua Difesa è 6.
Se sei ancora vivo devi scegliere il tuo nuovo attacco tra le mosse disponibili. Puoi usare un pugno (vai al **168**), un calcio (vai al **188**) o un altro atterramento (torna all'inizio di questo paragrafo). Scegli la mossa da utilizzare, prima di andare al paragrafo successivo.

209

Ti issi su uno dei rami e ti accucci. Intravedi una sagoma scura che avanza sinuosamente a quattro zampe attraverso il giardino ornamentale, aggirandoti sulla sinistra.
La creatura passa sotto la luce lunare e cogli un guizzo di pelliccia dal passo felpato. Forse si tratta

di un grosso felino. Vuoi:
Restare dove sei e osservare i movimenti della creatura? Vai al **313**.
Allargarti sulla destra e proseguire verso la pagoda? Vai al **333**.

210

La Vedova Nera si impenna sulle zampe posteriori e serrando la mandibola produce un orribile suono in cui riconosci una parola: "Vendicatore"...
Cerchi di allontanarti dal raggio d'azione delle sue chele, con il tanfo putrido del suo respiro che ti arriva fin dentro le narici.
Muovi delicatamente la mano fino a toccare il cono di alabastro che costituisce il manico della Torcia di Lumen, la quale si accende illuminando a giorno la caverna.
La luce è talmente forte che sei costretto a girare la testa e a serrare le palpebre. La Vedova Nera viene accecata dalla potenza della luce, e si dimena freneticamente cercando di colpirti. Ti assesta una zampata sulla gamba sinistra, facendoti urlare di dolore. Perdi 4 punti di Resistenza e segna sul Foglio d'Identità che devi applicare -2 al tuo modificatore Calci e che non potrai usare l'arte dell'Acrobazia (se la possedevi) finché la gamba non guarirà.
Hai disperatamente bisogno di aiuto contro questa gigantesca incarnazione del male.
Se hai giocato al volume 3: USURPATORE! e sei

stato perseguitato dal golem Ognuno, vai al **78**.
Se non sei stato perseguitato da Ognuno, ma hai giocato al volume 5: GUERRIERO! e hai stretto alleanza con le Spire di Fereshadowing, vai al **139**.
Oppure se hai giocato al volume 0: NINJA!, al volume 1: VENDICATORE, o al volume 3: USURPATORE! e hai incontrato lo Spirito della Tigre di Kwon, vai al **300**.
In alternativa devi decidere se riporre le tue speranze invocando il dio Kwon (vai al **369**), o nel lancio del Sangue di Nil con i piedi (vai al **411**).

211

Mendel annuisce in modo servile e mangia il brodo presente nella tua ciotola. Csaky ti lancia uno sguardo interrogativo, ma tu non dici niente.
Mendel utilizza il restante brodo caldo nella sua pentola per riempire la tua ciotola. Lo ringrazi e lo congedi.
L'uomo lancia uno sguardo nervoso verso la pentola vuota per poi lasciarvi da soli e darti l'opportunità di dare spiegazioni a Csaky.
"Adesso è disarmato".
Non vi perdete in altre chiacchiere e continuate la vostra marcia.
Passate dall'ingresso alla camera privata, per uscire in un ampio corridoio con un mosaico di un ippogrifo sul pavimento.
Poco dopo trovate l'entrata segreta che ti fu

rivelata quando regnavi, una sezione del muro che oscilla. Scendete i gradini di pietra fino alle segrete, illuminate solo da alcune torce, sforzate i vostri sensi per ogni minimo segno di pericolo non appena notate che il luogo è apparentemente utilizzato ma incustodito. Le prime celle di pietra sono allagate fino al ginocchio, mente il corridoio scende verso il basso fino ad essere completamente sommerso.
Ossa galleggiano sull'acqua, si tratta probabilmente dei resti di chi ci viveva o delle vittime del crudele regno dell'usurpatore. Attraverso una porta di sbarre di ferro vedi Doré le Jeune sbattuto su una panca di legno: è stato massacrato di botte ma è ancora vivo. Non appena vi vede porta la sua mano destra sulla bocca in un gesto che indica di fare silenzio. Csaky ti guarda e ad un tuo cenno scassina immediatamente la serratura della cella.
Se Doré indossa un guanto d'argento nella mano sinistra, vai al **371**.
Altrimenti vai al **404**.

212

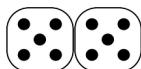
Perdi 6 punti di Resistenza.
Se sei ancora vivo, cadi a terra come fossi stato colpito a morte dal fendente di un templare e rallenti il battito cardiaco fino a renderlo impercettibile.
Lackland corre verso di te e leccandosi un dito lo

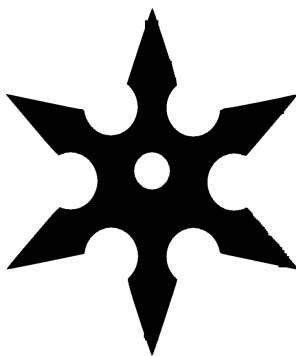
posiziona sotto le tue narici per capire se respiri ancora. Poi, prende il polso e controlla che non ci sia battito.
"È deludente la facilità con cui muoiono le Leggende" afferma soddisfatto. Ordina poi a due Cavalieri di tenere d'occhio il tuo cadavere e lo Scettro in quanto egli avrebbe già dovuto essere in preghiera nel Grande Tempio.
Attendi fino a quando il suono dei passi del gruppo svanisce in lontananza. Aprendo leggermente il tuo occhio destro sbirci i due Templari che stanno esaminando il tuo Scettro
Approfittando della loro disattenzione, depositi del veleno di pesceragno su di uno shuriken per poi lanciarlo sul volto di uno dei cavalieri, strangolando poi l'altro con la garrotta. Entrambi spirano molto velocemente, completamente colti di sorpresa.
Adesso devi però decidere cosa fare:
Torni al Tempio di Kwon prima che venga dato l'allarme? Vai al **381**.
Cerchi Lackland nelle sue stanze private? Vai al **376**.
Cerchi Lackland nel suo ufficio? Vai al **394**.
Ti rechi al Grande Tempio, dove Lackland sta pregando, per avere la tua vendetta? Vai al **410**.

213

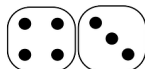
Vi riposate un poco nel tunnel e condividete le razioni di pane raffermo di Doré, prendendo un

breve attimo di tregua per ristorarvi. Rincuori Taflwr per la perdita di Vespers.
"Se n'è andato" dice Taflwr "ma Thybault ed Eris potrebbero essere sopravvissuti. Potrei esprimere l'augurio di trovarli, come ho fatto per Glaivas. Potrebbero non essere stati tuoi amici, Vendicatore, ma nessuno dovrebbe essere abbandonato".
"Se torniamo indietro, rischiamo di perdere tutto" dice Glaivas. "La Vedova Nera avrà messo in allerta tutte le sue forze per tentare di fermarci. Potrebbe essere tanto difficile quanto è stato raggiungere la grotta della Fortuna".
Doré fissa imbronciato il moncherino sanguinante della mano sinistra.
"Siamo sepolti così profondamente in questa tomba, che non sento più la chiamata di Rocheval. Vorrei uccidere il male che alberga nel cuore marcio di questo posto se ne avessi la forza, ma sembra che tutti gli uomini debbano confrontarsi con i propri limiti. Eppure, io odio vedere uomini buoni che soffrono. La scelta è tua, Vendicatore".
Se Glaivas ha lo Scettro, ti sembra che l'opinione generale sia di fare come dice lui e non hai altra scelta, se non quella di fuggire. Vai al **258**.
Altrimenti, cosa hai intenzione di fare?
Ti schieri con Taflwr e vai in cerca di Thybault e Eris? Vai al **240**.
Parteggi per Glaivas e ti concentri sul piano di fuga? Vai al **258**.

214-Sacerdotessa del Tempo

214

Solstice non sembra convinto dalla tua minaccia, immobile come una statua.
"Irsmuncast non può resistere senza la benedizione del Padre della Neve," dice.
Poi sparisce con un rombo di tuono.
Gli altri tre preti ritornano per scortarti fuori.
Non hai altra scelta che prendere congedo.
Ti allontani dalla Piazza delle Stagioni, notando di quanto si sia mossa l'ombra della meridiana nel cortile. Vai al **381**.

215

Fai un piccolo foro nella tenda e sbirci nella stanza. Vedi il profilo di due volti noti: Tyutchev e Thaum.
Sono vestiti in abiti sacerdotali neri, probabilmente trafugati da due cadaveri spogli in un angolo, e stanno saccheggiando ornamenti d'oro dagli scaffali.

Sulla parete dietro di loro c'è una scultura raffigurante il volto di una bella donna, con la bocca spalancata, da cui fuoriescono gruppi di ragni. Un piccolo fiume scorre attraverso il centro della stanza in un canale artificiale, e c'è uno scaffale colmo di abiti neri vicino l'entrata. Vuoi:
Tornare indietro e prendere il corridoio verso sinistra? Vai al **120**.
Entrare nel santuario per prendere una veste da usare eventualmente come travestimento e lasciare i due al loro saccheggio? Vai al **256**.
Appiccare un incendio nelle vicinanze in modo da attirare l'attenzione sui due intrusi? Vai al **286**.

216

Trovi una sezione di mura sguarnita e ti ci issi sopra, correndo per la sua lunghezza. Ti sei introdotto in ogni genere di campo militare durante la tua vita, ma mai in uno dove le guardie fossero organizzate in modo tanto impeccabile.
Arrivi fino al maschio prima di essere avvistato e catturato dalle guerriere in armatura. Mostri loro lo Scettro e l'occhio di smeraldo, annunciando la tua identità e ottieni di essere trattenuto in cella fino a quando ciò non potrà essere verificato.
Se hai una Statuetta della Dea Dama, vai al **67**.
In caso contrario è troppo tardi per Irsmuncast, perché la mattina seguente l'armata cittadina si mette in marcia: le forze di Dama e Nemesi unite, dirette verso l'Abisso. Solo le forze traditrici di

Nemesi fanno ritorno, seguite dalle armate dell'Abisso. La città, priva di difese, capitola e tu cadi nel massacro.

{Morte}

217

Ti trovi tra un ammasso di rocce sgretolate e sporgenti, risultato dell'erosione dall'acido. Sei di nuovo sopra al lago solforico che si estende davanti a te a perdita d'occhio.
Prosegui lungo la sponda frastagliata fino a quando ti imbatti in un buco nel terreno che porta a un logoro passaggio pietra. Ti cali giù con facilità e lo segui verso il basso.
Vai al **150**.

218

Ti affretti a recidere fili della ragnatela, resistendo alla tentazione di lanciare uno sguardo alla titanica lotta che sta tenendo occupata la Vedova Nera.
Se le tue braccia non sono rotte, riesci a tagliare la ragnatela in tempo e a liberarti. Vai al **159**.
Se le tue braccia sono rotte, devi lanciare i dadi per la Fortuna applicando -2 al Modificatore di Fortuna.
Se la Fortuna ti sorride, ti liberi. Vai al **159**.
Se la Fortuna ti volta le spalle, la Vedova Nera esce vittoriosa dalla sua battaglia prima che tu ti sia liberato. Vai al **4**.

219

Rimani immobile dove sei, sforzandoti di capire cosa si stia muovendo davanti a te. Non devi attendere a lungo, dato che la creatura si avvicina.
Vai al **313**.

220

Xlatoc alza una mano, riprendendo fiato e cercando di non soccombere al dolore.
"Vendicatore," dichiara inchinandosi. Gli altri monaci di Kwon nel Santuario Interno seguono il suo esempio.
Vieni trattato come un ospite di riguardo, autorizzato a pregare nella piccola cappella dove apri la tua anima a Kwon, in ringraziamento per essere sopravvissuto all'Abisso. Percepisci su di te lo sguardo di Kwon, che ti infonde nuove energie. È la prima di molte benedizioni.
Condividi un pasto di pane e frutta con Ederic, Xlatoc e altri monaci, poi ti ritiri in una piccola cella monastica dove riposi e mediti fino all'alba, sentendoti rinfrancato nel corpo e nella mente. Puoi anche riportare a 5 la tua scorta di shuriken, se ne hai bisogno.
Poco dopo ricevi la visita di Greystaff del Tempio di Avatar, convocato dai monaci. Crede alla tua identità ed è grato del tuo ritorno. Per prima cosa lancia l'incantesimo Mani Guaritrici, risanandoti. Vista la moltitudine di prove che hai recentemente affrontato e superato, sei diventato ancora più

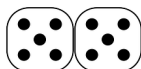
resistente di quanto tu non fossi: puoi aumentare la Resistenza massima e quella attuale a 22.
Poi effettua un esorcismo su di te, rimuovendo gli effetti delle acque maledette di Nullaq. Grazie al suo potere e ai doni di Kwon, puoi ripristinare la tua Energia Interiore massima e attuale a 5.
L'esorcismo di Greystaff può esserti stato più utile di quanto tu non pensi. Se hai un amuleto di Nullaq, lo getti e non subisci altri effetti, perché l'acqua benedetta ha sostituito il suo potere e ha consentito a Greystaff di redimerti dal suo contagio. Rimuovi l'amuleto dal Foglio d'identità.
Infine, se sei stato infestato da una figlia di Nullaq, Greystaff la attirerà fuori dal tuo corpo versandoti acqua santa sulla testa e calpestando il ragno ormai agonizzante. Cancella questa nota dal Foglio d'identità.
Esausto, prende congedo e ti informa che ti aspetterà nel Santuario Interno, assieme al Demagogo. Hanno notizie inquietanti.
Vai al **253**.

221

Colpisci con il tallone destro, disegnando un arco. Se è la prima volta che utilizzi la Frusta di Kwon in questo combattimento, prendi Amin alla sprovvista. Lo colpisci e gli procuri un Dado +2 di Danno nella maniera consueta.
Se possiedi l'abilità dello Yubi-Jutsu, puoi aggiungere 1 al Danno.

Amin il Fida'i
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado + 2

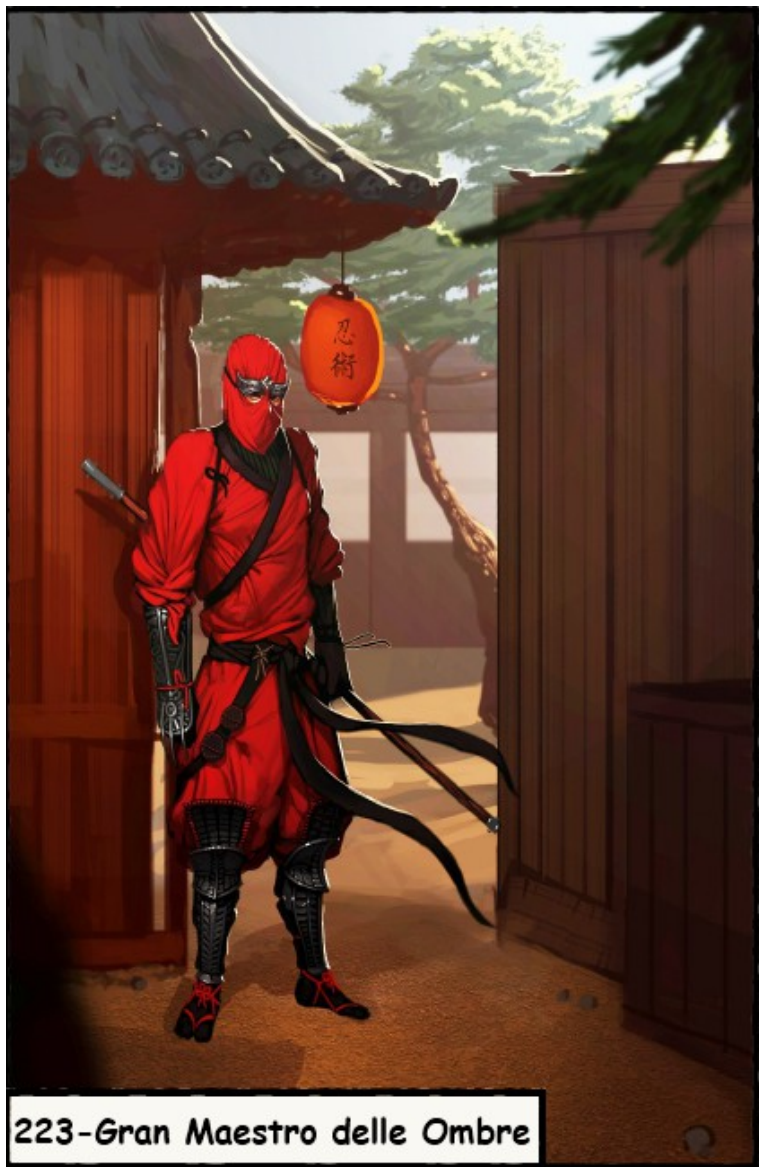
Più a lungo combatti con Amin, più il tuo avversario imparerà dal tuo stile di combattimento e adatterà il proprio. Se questa non è la prima volta che utilizzi la Frusta di Kwon in questo combattimento, devi tirare contro la sua Difesa che è 6.
Se Amin è stato sconfitto, vai al **323**.
In caso contrario, Amin contrattacca con una spazzata di gambe per guadagnare campo. La tua Difesa è 8.
Se sopravvivi, devi cambiare attacco. Quale sarà la prossima mossa?
Un Pugno di Ferro? Vai al **2**.
Un Colpo del Cobra? Vai al **59**.
Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **71**.
Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **83**.
Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **109**.

continua

Un Calcio della Tigre che Salta? Vai al **175**.
Un Atterramento un Mulinello? Vai al **260**.
Un Atterramento Coda di Drago? Vai al **270**.
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **280**.

222

Ti immergi in quel liquido freddo che ti copre fino ai fianchi e ti si attacca ai vestiti. Appena passi tra due di quei coni di cristallo, avverti un senso di nausea e cominci a sentirti debole. Hai l'impressione di aver visto una piccola increspatura nel liquido, come se i coni si fossero mossi. Vuoi:

Correre avanti il più velocemente possibile? Vai al **6**.

Sferrare un calcio ai coni di cristallo per romperli? Vai al **16**.

223-Gran Maestro delle Ombre

223

Il Gran Maestro delle Ombre è in piedi davanti a te, un bo stretto in pugno. Appare reale come la prima volta che vi scontraste nella Valle degli Scorpioni. Tieni a freno l'istinto di scagliarti contro questo nemico, la cui ultima azione fu di cavarti l'occhio sinistro.

"Mi hai ucciso davanti all'altare del mio dio, Vendicatore," ti apostrofa in tono calmo. "Hai portato disonore al mio Ryu e ai suoi accoliti. Sarà del tutto adeguato se prenderò il tuo occhio rimanente come trofeo."

Vivo o morto, non deve fermarti. Il Gran Maestro delle Ombre batte la punta del bo a terra e le strane immagini sulle pareti vengono rimpiazzate dall'oscurità più totale. Il tuo occhio di smeraldo non funziona in questo posto, ma tu hai familiarità con le sue tecniche magiche da ninja. Ti muovi in cerchio silenziosamente, tendendo l'orecchio per capire dove sia.

Percepisci il sibilo del bo che fende l'aria. Vuoi:

Bloccarlo e contrattaccare con un Calcio della Tigre che Salta? Vai al **43**.

Scivolargli sotto in un Atterramento a Coda di Drago? Vai al **53**.

224

Stringi in pugno lo Scettro e invochi la sua magia, l'influenza sugli altri, fintanto che non ti sono già ostili. Dici a Solstice che sei il legittimo Signore

di Irsmuncast per diritto di nascita e di conquista e che è tenuto a fornirti tutto l'aiuto dovuto. La conversazione si protrae.
Fai un tiro sulla Fortuna.
Se la Fortuna ti sorride, riesci a convincerlo a darti aiuto in cambio di due concessioni: esenzione del tempio dai tributi e un posto di consigliere nella Camera della stella. Vai al **194**.
Se la Fortuna ti volta le spalle, le tue parole non vengono ascoltate e Solstice esce dalla stanza. Gli altri tre preti del Tempio tornano per scortarti all'esterno. Non hai altra scelta che prendere congedo. Ti allontani dalla Piazza delle Stagioni, notando di quanto si sia mossa l'ombra della meridiana nel cortile. Vai al **381**.

225

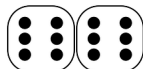
Prosegui con fermezza e, proprio mentre stai per sbattere con la faccia nella roccia, svanisce l'illusione, rivelandoti l'entrata di una caverna illuminata da rosse luci soffuse.
Sei quasi arrivato.
Vai al **388**.

226

Il tunnel continua dritto per un tratto per poi curvare con un angolo di novanta gradi. Entri in una caverna piena di pietre scintillanti con il suolo coperto da funghi biancastri che si estendono nell'ombra.
Individui un'uscita sul lato più lontano. Avverti un movimento, poi un rumore di catene. Di fronte a te compare una creatura imponente, con la pelle bianca e rugosa cosparsa di piaghe. Ti guarda con occhi neri infossati e si avvicina, ancorato ad uno

sperone roccioso con una catena che gli passa attorno alla vita.
Ricordi di aver già visto la creatura nel Libro delle Maledizioni: si tratta di un Troll della Peste, e bisogna evitare il combattimento corpo a corpo per non rischiare di entrare in contatto con la pelle, che provoca una malattia mortale. Vuoi:
Usare gli aghi avvelenati (se ne hai l'abilità)? Vai al **174**.
Usare la Energia Interiore per colpirlo alla fronte con uno shuriken (se ne hai ancora uno)? Vai al **187**.
Accendere la Torcia di Lumen per fuggire verso il bivio precedente e imboccare l'altra galleria? Vai al **196**.

227

Hai poco tempo per rallegrarti della vittoria, perché un terribile ronzio riempie l'aria. Da una delle catacombe emerge uno sciame di calabroni, ciascuno grande come la metà del tuo palmo, diretto verso di te.
Non hai altra scelta se non fuggire attraverso la catacomba nella direzione opposta, sforzando ogni fibra del tuo essere. Il tunnel si contorce attorno a te, ma non offre via di scampo, tranne una porta di pietra alla fine che sembra ermeticamente chiusa.
Tenti freneticamente di aprire la porta, mentre i calabroni si uniscono a formare la sagoma di un turbine e poi quella di un uomo, trasformandosi in

Manse lo Stregone della Morte, i cui occhi rossi e brillanti ti fissano dal suo viso pallido.
Non hai tempo per pensare alla tua rivalità con lui, perché solleva il Bastone del Serpente, sormontato da un cobra dal cappuccio e pronuncia parole arcane.
Se hai giocato al libro 0: 'NINJA!' e hai combattuto gli sciami magici di calabroni, vai al **317**.
Altrimenti reagisci rapidamente. Vai al **347**.

228

Il corridoio è umido e riesci a sentire solo un sibilo sordo in lontananza. Procedi con cautela, i muscoli tesi.
Vai in cerca di scale o di passaggi che ti conducano verso il basso, ma non sembra esserci niente che faccia al caso tuo in questa struttura scavata nella roccia, dove l'insidia è dietro ogni angolo.
Il corridoio successivo è pieno di acqua che ti arriva fino alle ginocchia, e non hai altra scelta se non quella di attraversarlo. Anche se possiedi l'arte dell'Arrampicarsi, non riesci in alcun modo di salire sul soffitto, che è di pietra solida e scivolosa.
Ti togli le scarpe e arrotoli i pantaloni per non bagnarli. Al contatto con l'acqua provi un brivido di terrore. L'acqua nella roccaforte di Nullaq possiede proprietà maligne. A meno che tu non

indossi l'amuleto di Nullaq, perdi 1 punto di Energia Interiore in modo permanente - segna sul Foglio d'Identità che la Energia Interiore non potrà mai superare il valore di 4 fin quando non troverai il modo di contrastare la maledizione. Se indossi l'amuleto, invece, poiché sei già stato colpito dalla maledizione di Nullaq, non subisci qui alcun effetto.
Attraversi con attenzione il tunnel allagato e, una volta arrivato dall'altro lato, ti asciughi le gambe come meglio puoi prima di rivestirti.
Grazie a questo accorgimento, continui a camminare senza lasciare tracce sul pavimento asciutto.
Giungi ben presto a un bivio. Vuoi:
Andare a sinistra per il corridoio principale da dove deriva il suono sibilante? Vai al **120**.
Andare a destra per il corridoio laterale dove si vede un rivolo di sangue che macchia il pavimento nero? Vai al **205**.

229

Corri verso la pagoda, rapido e silenzioso come il vento. Da qualche parte alle tue spalle percepisci un ruggito sordo. Rimani teso aspettandoti un attacco, ma questo non arriva.

Vai al **333**.

230

Ti ritrovi, un po' disorientato, in piedi accanto a Glaivas in un tunnel illuminato da alghe fosforescenti, che galleggiano in una vasca piena d'acqua.

Una viscida creatura verde con una dozzina di sporgenze a forma di braccia salta fuori dall'acqua verso di voi. La tua Difesa contro il suo improvviso attacco è 6. Se vieni colpito devi perdere 1 dado di Resistenza per via del suo morso tagliente.

Se sopravvivi, Glaivas lo afferra da dietro e tu lo colpisci con i pugni, fino a quando non è una massa morta informe.

"Probabilmente una bizzarra creazione di Nil", dice. "Sarebbe meglio che non indugiassimo oltre, in caso ce ne fossero altre".

La Torcia di Lumen spenta ti suggerisce di avanzare con la magia del mago e ti conduce attraverso un alveare di gallerie nella roccia.
Vai al **276**.

231

Vieni condotto in un vestibolo illuminato, dove rimani in attesa di un appuntamento con l'Alto Sacerdote Solstice mentre tre venerabili preti del Tempio con vesti grigie si limitano a stare in piedi davanti a te, fissandoti in modo inquietante.
Inizi a spazientirti, mentre le ore scivolano via, perché hai poco tempo per impedire alla città di perdere il proprio esercito.
Quando stai per sbottare, la porta laterale della stanza si apre e Solstice fa il proprio ingresso. I tre preti si inchinano davanti a lui e si allontanano, mentre tu rimani a fronteggiare i suoi occhi senza età e il suo viso segnato dal tempo.
"Signore Supremo," esordisce Solstice. "Sembra che tu sia ritornato appena in tempo."
Se hai giocato il Libro 4: SIGNORE SUPREMO! e Solstice era un membro del Consiglio nella Camera della Stella, vai al **9**.
In caso contrario, vai al **21**.

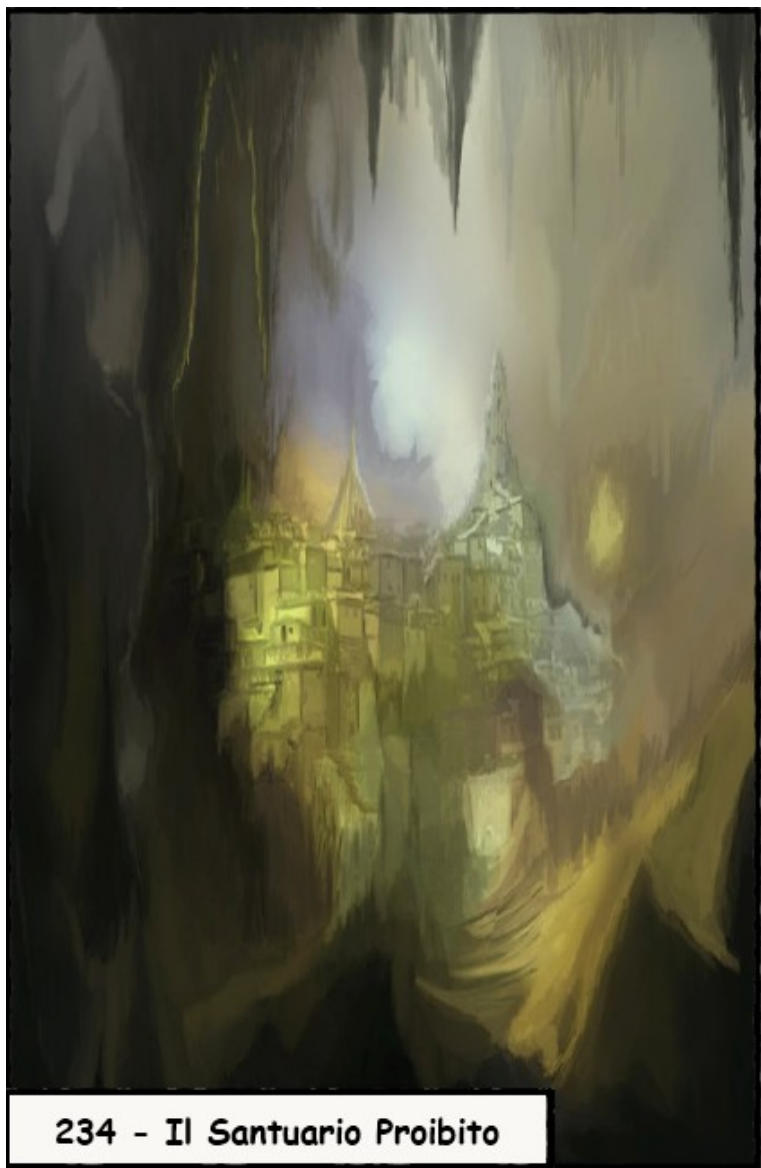
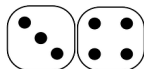
232

Foxglove finisce di recitare l'incantesimo che produce una serie di ragnatele che imbrigliano Cassandra al muro.

Le migliaia di piccoli ragni bianchi convergono su di lei per ucciderla e le sue urla echeggiano lungo il tunnel.
Foxglove sorride e poi si rivolge a te. "Se fossimo stati solo io e te, Vendicatore, allora forse avremmo avuto la possibilità."
Si toglie il cappuccio per mostrare un ragno sulla parte posteriore della testa, l'addome molliccio adagiato contro la nuca.
Sembra una miniatura esatta della Vedova Nera.
Lo sciame di ragni bianchi ti avvolge da dietro. L'ultima cosa che vedi è l'espressione conflittuale di Foxglove in un misto di pietà e di vittoria, mentre raccoglie lo Scettro.

{Morte}

233

Rimani in piedi davanti alla tigre, la mano protesa per cercare di calmare la bestia.
Non è la Tigre Spirito, servitore di Kwon che comunica attraverso i sogni, ma i suoi occhi si fissano su di te nelle tenebre e percepisci la forza di Kwon fluire attraverso l'animale che rappresenta il suo potere.
Puoi aumentare di 5 il tuo punteggio di Spirito.
La creatura si volta e si allontana in silenzio.
Con un sospiro di sollievo ti avvii verso la pagoda.
Vai al **333**.

234 - Il Santuario Proibito

234

Dopo aver attraversato il portale di pietra entri una zona sotterranea così vasta che potrebbe contenere diverse città. Stalattiti appuntite pendono dall'alto come giganteschi denti di squalo, e cumuli di stalagmiti di varie dimensioni coprono il pavimento della caverna.
In lontananza vedi un'enorme stalagmite nera, in cui sembrano scolpite porte e finestre. Dici a Eris che hai intenzione di dare uno sguardo più da vicino, poiché questo potrebbe essere il Santuario Proibito dove è rinchiuso Glaivas.
"Un posto è uguale a un altro qui giù", dice. "Se solo Vespers fosse stato qui con noi avrebbe sicuramente saputo cosa fare." Sei molto dispiaciuto per la perdita del tuo compagno, e piuttosto che restare nell'indecisione pensi che sia meglio andare a controllare. Vai al **319**.

235

La Custode ti sorride in modo sconcertante. Glaivas sta per parlare, ma un piccolo ragno nero e rosso fuoriesce dal suo orecchio sinistro e salta verso il tuo viso, sentendo di avere un'altra figlia di Nullaq vicina. Il ragno nella tua testa si contorce in previsione di unirsi al suo compagno.
La tua Difesa contro l'attacco del ragno è 9 (puoi solo schivarlo, in quanto non è un colpo normale), a meno che non possieda l'abilità dell'Intercettazione, nel qual caso riesci a evitarlo

automaticamente.
Se il ragno non riesce nel suo attacco, cade a terra e puoi schiacciarlo, con grande orrore della Custode. Vai al **245**.
Se il ragno riesce nel suo attacco, atterra sul tuo viso e corre verso il tuo orecchio. Se possiedi uno spillo di giunco, puoi rimuoverlo prima che sia troppo tardi. Lo infilzi con un colpo rapido e lo getti al suolo senza vita. Vai al **245**.
In caso contrario, il ragno si divincola più in profondità nel canale uditivo. Insieme, i due ragni cominciano a divorarti il cervello. Presto senti la voce della loro dea rimbombarti nella testa e la tua volontà svanisce. Per mezzo tuo, Nullaq regnerà suprema.

{Morte}

236

Gwyneth ha troppa esperienza in battaglia per abbatterla con un solo colpo, ma perde l'equilibrio e indietreggia. La Signora della Forza abbassa la spada.
"È poco ma sicuro, ti muovi come il Vendicatore", dice la donna. "Ho ancora dei dubbi, ma non ti ostacolerò oltre".
Dopodiché la donna rinfodera la spada e si allontana verso la porta dalla quale sei entrato. Le ordini di recarsi immediatamente al Tempio di Dama per fermare la spedizione suicida dell'esercito verso il Rift.
"Tratterrò l'esercito finché non rimarrà un solo Vendicatore nel Palazzo. Quando tornerò all'alba, mi aspetto di avere degli ordini precisi".
Vai al **392**.

237

Domandi ad Antocidas perché non si inchina al legittimo Signore di Irsmuncast.
"Ho combattuto sia le creature del Rift che la Legione della Spada del Destino in nome del legittimo Signore di Irsmuncast", dice l'uomo, "la mia lealtà verso il Vendicatore è fuori discussione. Eppure oggi sembra esserci una certa confusione su chi sia il vero Vendicatore: la persona sul trono o quella qui davanti a me".
Cosa fai:
Chiedi come possa non riconoscerti dopo la guerra

che avete vinto insieme? Vai al **82**.
Rispondi che dovrebbe schierarsi con la città se avesse dei dubbi? Vai al **145**.
Rispondi che ricordi molto bene che la sua lealtà fosse fuori discussione a condizione che venisse pagata profumatamente in pezzi d'oro? Vai al **184**.

238

Tu e Thybault emergete in una gola dove un ponte di corda è stato teso sopra una voragine. Siete arrivati appena in tempo a sorprendere Cassandra mentre attraversa con cautela la struttura traballante, su cui mancano anche alcune tavole di legno.
Si volta con un ghigno, e lancia contro di te l'altra spina del Demone.
La tua Difesa contro questo attacco è 8, a meno che non possiedi l'arte dell'Intercettazione, nel qual caso la eviti automaticamente.
Se vieni colpito sottrai 1 dado di danno dalla tua Resistenza.
Se sei ancora vivo, hai pochi secondi per agire.
Se disponi di uno shuriken e desideri utilizzarlo, puoi lanciarlo contro una delle corde che tengono il ponte sospeso sul lato opposto, lasciando Cassandra al suo destino. Effettua un lancio di dadi. È necessario un punteggio superiore a 4 per colpire.
Che tu abbia successo o meno, non sarai in grado di recuperare lo shuriken.

Se colpisci la corda, vai al **346**.
Se non la colpisci o decidi di non provare, vai al **354**.

239

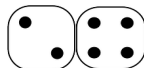
Fai un passo in avanti, come per colpire, e poi improvvisamente fai un salto mortale alla sinistra di Amin, cogliendolo momentaneamente di sorpresa.
Puoi aggiungere 2 al Modificatore quando tirerai i dadi per il prossimo attacco. Quale colpo intendi usare?
Un Pugno di Ferro? Vai al **2**.
Un Colpo del Cobra? Vai al **59**.
Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **71**.
Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **83**.
Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **109**.
Un Calcio della Tigre che salta? Vai al **175**.
Un Atterramento a Mulinello? Vai al **260**.
Un Atterramento Coda di Drago? Vai al **270**.
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **280**.
La Frusta di Kwon (se hai imparato questa mossa in un libro precedente)? Vai al **221**

240

Taflwr sorride a te e ai tuoi compagni, che si preparano con cupa determinazione. Poi Taflwr chiude gli occhi e sussurra una fervida preghiera, esprimendo il suo augurio.
"Non riesco a sentire le parole di Illustra in questo

profondo" mormora "tuttavia il suo potere si estende fino a molto lontano. Credo di conoscere la strada".
Ti rimetti in marcia verso l'alveare di tunnel, con Glaivas che dà un ultimo sguardo malinconico al cancello mentre ve ne andate.
Se con Thybault sei andato a cercare Cassandra, vai al **413**. Se non l'hai fatto, vai al **417**.

241

Osservi mentre Glaivas colpisce con la spada la Larva Mentale sul fianco del suo corpo serpentiforme, facendo sgorgare sangue. La coda lunga e segmentata della Larva mentale si avvolge attorno a lui e stringe.
Doré non attacca e, mentre guardi, si volta a fronteggiarti con la spada sguainata.
Un altro Doré si materializza nella sala. Presumibilmente questo è quello vero, perché

attacca il proprio sosia, che sembra seguire i comandi silenziosi della Larva Mentale, come un simulacro privo di volontà.
Vai al **97**.

242

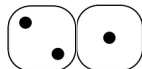
Corri a più non posso lungo il tortuoso tunnel finché raggiungi un bivio: a sinistra si diparte una galleria rettangolare sostenuta da travi in legno, e a destra un'altra galleria a margini arrotondati, scavata nella roccia calcarea. Vuoi andare a destra (vai al **226**) o a sinistra (vai al **414**)?

243

Un tumulto improvviso, come un tuono, cambia improvvisamente l'ambiente circostante. Il marchio Omega presente sul dorso della tua mano sinistra è scomparso e la pelle ti prude terribilmente (cancella il marchio dal Foglio d'Identità).
Ti ritrovi a scendere la scalinata di pietra verso le segrete, illuminate solo da alcune torce. Tremi ed hai un forte déjà vu: stai pagando le conseguenze per aver manipolato il tempo. Ti senti intorpidito, incapace di riprendere pieno controllo delle tue azioni per avvertire Csaky dell'imminente pericolo.
Come supponevi, le prime celle di pietra sono allagate fino all'altezza del ginocchio. Attraverso una porta di sbarre di ferro vedi Doré le Jeune

sbattuto su una panca di legno. Non appena vi vede porta la sua mano destra sulla bocca in un gesto che indica di fare silenzio. Al tuo ordine, Csaky scassina immediatamente la serratura della cella.
Riprendi il controllo del tuo corpo appena in tempo per affrontare il Nykur. Solo in questo combattimento puoi applicare un bonus di +1 a tutti i lanci di Attacco e +1 alla tua Difesa, poiché hai l'esperienza della battaglia precedente e sei a conoscenza di cosa ti attende. La tua Resistenza ed Energia Interiore non sono state ripristinate nel salto temporale.
Se Doré indossa un guanto d'argento alla mano sinistra, vai al **371**.
Altrimenti vai al **404**.

244

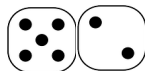
Fai perdere i sensi allo scriba con un colpo alla nuca e lo trascini al cancello, dove indossi rapidamente i suoi abiti per poi addentrarti nelle fresche ombre del tempio.
Cammini sul pavimento di marmo, superando una coppia di preti che indossano vesti grigie strette in vita da cinture bianche e sono impegnati in una discussione teologica.
Scivoli fuori dalla sala di culto e passi attraverso un'arcata coperta da perline d'argento, ritrovandoti in un corridoio particolare.
Al suo centro oscillano tre enormi pendoli affilati

come rasoi e disposti uno dopo l'altro, scomparendo ciascuno in feritoie ai lati dello stretto passaggio.
Ondeggiano con ritmi diversi e tra ognuno e il successivo c'è uno spazio dove ci si può fermare senza pericoli.
Esaminando le sequenze degli ondeggiamenti, giudichi che non dovrebbe essere troppo difficile oltrepassarli, a patto che tu faccia attenzione.
Se hai l'abilità Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole, vai al **308**. Altrimenti, vuoi:
Scivolare oltre i pendoli? Vai al **172**.
Abbandonare il Tempio del Tempo? Vai al **381**.

245

"Sei davvero tu, Vendicatore?" Glaivas dice con la voce asciutta di chi non ha proferito parola per un lungo periodo. "Hai messo a repentaglio la tua vita pur di salvarmi".
Lo interrompi, dicendo che non è il momento. Gli chiedi qualcosa a riguardo di Doré le Jeune, ma Glaivas scuote semplicemente la testa.
"Non so niente. Stava ancora combattendo quando sono stato catturato nella ragnatela"
La Custode inizia a mormorare qualcosa e un'immagine si materializza sul palmo della sua mano: si vede la Vedova Nera appollaiata sul tetto della caverna direttamente sopra il Santuario Proibito. Sta sigillando tutte le porte e le finestre esterne della stalagmite con fili di ragnatela.

"I suoi scagnozzi hanno circondato questo luogo mentre tu eri qui", dice il Custode, con la luce del disco di fuoco che le illumina gli occhi. "Dove andrai ora, Ninja? Siete intrappolati."
Se possiedi sia la Borsa di Tyutchev che la Spada del Paladino, vai al **103**.
Se possiedi solo la Borsa di Tyutchev, vai al **136**.
Se possiedi solo la Spada del Paladino, vai al **146**.
Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **156**.

246

Ti appendi ad una delle pale e lasci che la tremenda forza del vento ti trascini sul fianco del mulino. Sotto di te i lavoratori procedono come se niente fosse.
Ti volti a sud-ovest, in direzione del Palazzo, sforzando il tuo occhio destro per discernere le figure sulle mura, piccole come formiche.
Impari a memoria il loro numero e i percorsi delle pattuglie, usando la tua conoscenza del Palazzo per escogitare un piano di infiltrazione.
Non appena sei pronto, scendi non visto dal mulino e ti allontani di buon passo verso sud. Quando sei fuori vista, disegni uno schizzo usando un pezzo di tela di sacco e un carboncino preso da una catasta vicina al mulino.
Segna la Mappa a Carboncino sul Foglio d'identità.
Fai un giro largo per tornare al Tempio di Kwon,

assicurandoti di non essere seguito.
Vai al **381**.

247

Senza alcuna arma, Glaivas ha avuto difficoltà a farsi strada contro il proprio avversario e ha una ferita alla spalla, dove è stato colpito.
Attiri l'attenzione del Cavaliere con un Pugno di Ferro affibbiato alla schiena non protetta del ragno.
Il quale si allontana da Glaivas con uno strillo e il tuo amico Ranger corre ad afferrare una scimitarra abbandonata.
Affronti un attacco del ragno e poi un altro dell'Elfo Oscuro che lo cavalca, ma puoi parare solo uno dei due.
La tua Difesa contro le zampe taglienti del ragno è di 9 e, se colpisce, causa 1 Dado + 2 di Danno. La tua Difesa contro la scimitarra del cavaliere è di 8 e, se colpisce, procura 1 Dado Danno.
Se sopravvivi, Glaivas utilizza la lama che ha raccolto per tagliare il braccio del cavaliere e quindi colpire la cavalcatura da dietro.
Tu e Glaivas raggiungete gli altri membri del gruppo che stanno correndo verso l'imboccatura più distante della grotta, passando sotto un arco creato da un verme pietrificato.
Se hai preso nota sul Foglio d'Identità che ti sei vendicato di Cassandra, vai al **365**.
In caso contrario, vai al **375**.

248

Colpisci la nuca di Lackland con un preciso Colpo della Zampa di Tigre, fracassandogliela come fosse vimini.
Vieni improvvisamente colpito da un dolore paralizzante, come se tutta l'ira Nemesis si fosse scatenata su di te per aver ucciso il Sommo Sacerdote nel suo Tempio.
Barcollando per il dolore, raggiungi la fine del corridoio prima che un suono ti faccia voltare. Si tratta di Lackland, resuscitato grazie al potere del suo Dio, che ti punta col dito, ridendo con un suono nasale molto marcato. Al suo grido, squillanti trombe suonano l'allarme.
Per evitare di essere catturato non hai altra scelta che quella di fuggire più velocemente possibile. Stringi i denti e resisti al dolore attingendo alla tua forza di volontà. Sottrai un punto di Energia Interiore.
Corri a perdifiato attraverso il tempio fino a ritrovarti in una delle quattro torri. Dietro di te, le guardie ti stanno dando la caccia, decidi quindi di salire le scale a chiocciola che portano in cima alla torre. Senti i passi veloci di alcuni Sacerdoti provenire dalla direzione opposta alla tua, sembrano essere molto vicini, devi trovare una soluzione per non farti catturare. Salendo la scala noti una finestra sbarrata sulla tua sinistra ed hai fortuna poiché una delle sbarre è sufficientemente usurata alla base da poterla muovere.

Se possiedi l'arte dell'Evasione, sgusci tra le sbarre della finestra per poi confonderti con la folla presente in strada. Vai al **381**.
Se possiedi l'arte di Scassinare Serrature, Neutralizzare trappole, usi il tuo piccolo piede di porco per fare leva alla base della sbarra fino a dislocarla. Questo ti garantisce sufficiente spazio per uscire dalla finestra e poi confonderti con la folla presente in strada. Vai al **381**.
Altrimenti, rimani intrappolato tra i Sacerdoti di Nemesis che stanno scendendo e le Guardie che stanno salendo le scala. Combatti coraggiosamente ed eroicamente ma vieni sopraffatto dal crescente numero di seguaci del Supremo Principe del Male, Nemesis, che ti si para davanti.

{Morte}

249 - Foxglove

249

Foxglove cade a terra e il suo cappuccio nero scivola via rivelando un ragno sulla parte posteriore della sua testa. Sembra una miniatura esatta della Vedova Nera.

"Quel ragno! È un nido della Vedova Nera", grida Cassandra, "dobbiamo distruggerlo!"

L'aspetto di Foxglove cambia: i suoi occhi diventano bianchi e la pelle pallida come quella di un cadavere.

Nel frattempo lo sciame di migliaia di piccoli ragni bianchi vi sta circondando.

Vuoi:

Lanciare lo Scettro contro il nido della Vedova Nera? Vai al **133**.

Provare a ragionare con Foxglove per contrastare la sua influenza? Vai al **261**.

Attaccare Foxglove con un Calcio della Tigre che Salta? Vai al **200**.

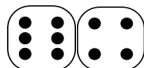
250

Improvvisamente, proprio quando il tuo corpo cominciava ad abbandonarsi alla morte, il tempo si ferma e torna indietro fino a poco prima che l'impostore ti colpisse. È come se il Dio Tempo difendesse il portatore della clessidra nel momento del bisogno.

Conoscendo già l'attacco con il quale l'impostore vuole colpirti, sei in grado di balzare lateralmente e prepararti per il contrattacco. Se hai già bloccato

il getto precedentemente, sei in grado di bloccare ancora una volta questo attacco con più facilità e non subisci nessuna penalità nel tuo prossimo lancio di dadi. Con quale mossa contrattacchi l'impostore?
Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **169**.
Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **177**.
La Frusta di Kwon (se imparato questa mossa in un libro precedente)? Vai al **186**.
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **195**.

251

La sala in continuo mutamento ti mostra un tetto sferzato dalla pioggia, sotto a tre massicce torrette. Il tuo cuore batterebbe più forte, se solo lo potessi percepire nel petto. Yaemon, Gran Maestro della Fiamma, è davanti a te, coperto di sangue dalla testa ai piedi, la sua espressione imperiosa.
Questa incarnazione del male ti ha privato del padre naturale e del padre adottivo. Benché la sua

anima sia stata tormentata nell'aldilà, parla con la stessa tranquillità che ebbe al momento della morte.
"Come ti trovi nella Valle delle Ombre," esordisce, "un incubo di Vile creato appositamente per te? Conosco le punizioni, Vendicatore: la mia punizione per aver fallito nel relegare il tuo dio all'Inferno è stata un lago di sangue bollente. Io e te abbiamo un conto in sospeso, perché non c'è via di fuga da questo tormento. Però, per grazia del mio grande dio, posso trascinarti laggiù con me."
La determinazione che provasti durante quella notte tempestosa torna a pervaderti. Usi tutti i colpi che conosci, uno dopo l'altro, la Difesa di Yaemon è 7. Se colpisci, dovrai vedere se il numero lanciato (dopo aver applicato un eventuale Modificatore della Fortuna) è pari o dispari. Se è dispari, il tuo colpo passerà attraverso l'avversario come se tu fossi un fantasma. Lo danneggi solo se è pari.
Comunque la tua concentrazione ti consente di esercitare un maggiore controllo su questa battaglia spirituale: prima di ogni attacco puoi impiegare un punto di Spirito in modo analogo a come useresti l'Energia Interiore, così facendo sarai sicuro di danneggiare Yaemon se il tuo attacco andrà a segno, a prescindere dal fatto che il numero lanciato sia pari o dispari.
Se hai danneggiato Yaemon tre volte, vai al **277**.
Se non ci sei ancora riuscito, Yaemon ti attacca

con una combinazione di calci e pugni, basata sulla sua superba conoscenza dello stile della Mantide Scarlatta. La tua Difesa è 7.
Se il numero lanciato è dispari, sei troppo incorporeo per parare. In ogni caso i suoi colpi sono sempre pericolosi, che tu li possa bloccare o meno, e perdi sempre 4 punti di Spirito se vieni colpito.
Se sopravvivi, attacca ancora come spiegato sopra.
Se Yaemon riduce il tuo punteggio di Spirito a 0 o meno, vai al **299**.

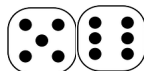
252

Eris allarga le braccia e un vortice nebuloso di colore giallo riempie la camera.
Afferri il tuo amico per schivare la carica del colosso di pietra, nascondendovi nella nebbia.

L'aria diventa irrespirabile.
Grazie alla tua forza mentale sopporti la nausea, ma Eris tossisce violentemente a causa del suo stesso incantesimo.
Raggiungete a tentoni il portale di pietra e imboccate il percorso giù per le scale, mentre alle vostre spalle due fasci di luce rossa lanciati dal negromante si infrangono contro la parete della caverna.
Vai al **234**.

253

Il Demagogo cammina avanti e indietro accanto a Greystaff e si volta sbigottito verso di te, non appena si accorge che sei entrato nel Santuario Interno. In un attimo lo coglie la sua proverbiale frenesia. "Sei tu, Signore Supremo. Ritorni in un momento di grave pericolo, appena in tempo per salvare di nuovo la nostra città!"
Gli chiedi cosa sia successo in tua assenza.
"Sei tornato in città subito dopo essere partito," risponde il Demagogo, "o almeno questo è ciò che ci è stato riferito da chi era presente. Ricordavamo il proclama di Gwyneth, secondo il quale stavi andando incontro ai tuoi due alleati della battaglia e il tuo ritorno da solo ha sollevato alcune domande. Ma poi hai proibito l'accesso al palazzo e noi non abbiamo più potuto avere udienza presso di te: la gente ha pensato che tu fossi in lutto per gli amici perduti. Noi, però, ci siamo

convinti che ci fosse qualcuno con le tue sembianze sul trono e abbiamo scoperto che è in atto un piano malvagio.
"Dice bene," conferma tetramente Greystaff. "Durante l'ultima settimana è stato mobilitato l'esercito, sia le soldatesse di Dama che quelle di Nemesis, per marciare contro l'Abisso in una spedizione punitiva. Se non ci sei tu alla testa delle truppe, allora di chi si tratta, e perché? Proprio in questi giorni la città è stata messa in all'erta per il probabile ritorno di un impostore, pertanto affrontare direttamente l'esercito non porterà a nulla di buono.
"Sarà un disastro di immense proporzioni, Signore Supremo," geme il Demagogo. "Con l'esercito inviato verso la distruzione nell'Abisso, la città rimarrà sguarnita. Greystaff e io abbiamo entrambi cercato di ottenere accesso al Palazzo, ma l'ingresso ci è stato impedito niente meno che dalle Vergini dello Scudo di Dama."
Chiedi perché non si siano rivolti alla Signora della Forza Gwyneth, tuo generale e consigliere militare, per impedire la mobilitazione dell'esercito.
"Anche lei è a Palazzo, pertanto irraggiungibile per noi," spiega Greystaff.
"Hengist ha chiesto segretamente udienza presso Solstice al Tempio del Tempo, chiedendogli di unirsi a noi nella resistenza," prosegue il Demagogo, la voce ridotta a un sussurro mentre i

monaci sfilano accanto a voi diretti alla preghiera mattutina, "ma non è tornato. Temiamo che sia rimasto vittima di un inganno. Antocidas e i suoi mercenari hanno detto che saranno dalla nostra parte solo se possiamo riunire maggiori forze perché sanno che alla città non farebbe bene una guerra civile. Non abbiamo avuto alcuna risposta alle nostre richieste rivolte a Lackland, nel Tempio di Nemesis."
"Non mi stupisce, trattandosi di quei vigliacchi," aggiunge Greystaff, "è probabile che ci siano proprio loro dietro a tutto questo. Signore Supremo, anche se la popolazione dovesse scendere nelle strade, non sarebbe sufficiente ad affrontare le forze combinate di Dama, Nemesis e del Tempio del Tempo. Dobbiamo agire per salvare la città, ma il Palazzo è inaccessibile a chiunque e si mormora che i passaggi sotterranei siano stati allagati. C'è un ladro che, a quanto ci risulta, potrebbe avere trovato un modo segreto per introdursi a Palazzo. Manderemo Xlatoc a indagare e a portarci qui il ladro, se necessario, ma ci vorrà del tempo. Dobbiamo fermare questa follia entro domani."
Entrambi si aspettano che tu li guidi. Hai molte alternative disponibili, ma un arco di tempo limitato in cui agire; è improbabile che tu riesca visitare tutti i centri nevralgici della città prima di notte.
Vuoi annunciare che la tua prima azione sarà:

Visitare il Tempio di Dama per convincerle personalmente a fermare l'esercito? Vai al **201**.
Incontrare faccia a faccia Antocidas, intimandogli di fare atto di sottomissione e mettere a disposizione tutte le proprie forze quando il legittimo Signore di Irsmuncast lo chiamerà all'appello? Vai al **264**.
Visitare il Tempio del Tempo per sapere cosa sia successo a Hengist e, qualora necessario, mettere in riga il Tempio se non volesse aiutare la propria città? Vai al **274**.
Addentrarti nel nido del male, il Tempio di Nemesis, e obbligare Lackland a offrirti supporto usando le maniere forti, se necessario? Vai al **284**.
Effettuare una perlustrazione diurna del palazzo per scoprire quali forze dovrai affrontare? Vai al **294**.

254

Ti ritrovi, un po' disorientato, in piedi accanto a Glaivas su un sentiero di pietra sopra un'enorme fessura illuminata dalla luce rossa di un fiume di lava che scorre attraverso di essa. Il caldo è soffocante in questa stanza e ti rende difficile respirare.
Una gigantesca creatura mezza divorata è distesa su un promontorio di roccia, gli organi interni della cosa sono visibili. Sei poco più di una formica di fianco a un tale colosso. Ha la forma di un camaleonte e strabuzzi gli occhi quando ti

rendi conto di averla vista prima: nel quarto livello del Rift hai corso per salvarti la vita dal Krathak, una creatura conosciuta dagli abitanti della Terra del Sole solo come il servo degli Elfi Oscuri. A quanto pare ci sono suoi simili che corrono selvaggi nelle profondità.
Innumerevoli creature viscide la stanno consumando lentamente. Ognuna delle creature possiede più di una dozzina di sporgenze simili a braccia che la sospingono in avanti. La loro pelle gelatinosa è verde come una piaga purulenta.
Glaivas corruccia la fronte. "Un qualche abominio di Nil. Sarebbe meglio non indugiare".
Ci sono innumerevoli tunnel di uscita a nido d'ape nella roccia vicina. La Torcia di Lumen spenta ti suggerisce di avanzare attraverso un ponte di roccia vero il tunnel dall'altra parte. Vai al **276**.

255

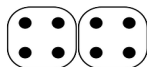
Usate il fumo come copertura per avanzare furtivamente attraverso i merli. Un soldato orco esce fuori dalla coltre di fumo e senza farti vedere gli scivoli alle spalle per poi strozzarlo con la garrotta. Di solito non avresti rimorsi per tali uccisioni ma realizzi che si tratta di cittadini della tua città come molti altri e speri che questa storia non faccia versare altro sangue.
Sei salito sui bastioni. Ora continui la tua corsa lungo il parapetto con Csaky che ti segue a ruota.
Vai al **285**.

Entri nel santuario, rapido e silenzioso per non essere scoperto, e afferri una veste. La indossi subito nascondendo la testa nel cappuccio, e prosegui nel corridoio che curva verso sinistra. Superi un'altra tenda di tela, identica alla precedente, e imbocchi un nuovo passaggio dove il sibilo che sentivi in precedenza ti sembra più forte. Davanti a te c'è un portale in bronzo a due battenti, custodito da due figure in armatura grigia, elmi e visiera di metallo, armate di grosse falci.

Quel sibilo proviene da una creatura gigante, apparentemente addormentata, in cima a una orribile statua d'oro e onice, che ritieni essere la dea Nullaq. L'acqua gocciola dal soffitto sopra la creatura, dando alla sua pelle grigia una lucentezza scintillante. La testa a forma di calamaro ricorda un kraken, ma con il corpo a forma di ragno. Non puoi esserne sicuro, ma ti sembra che a volte sussurri cose che non riesci a capire.

Quattro schiavi Elfi Oscuri sono legati in catene di ottone alla base della statua, grattandosi gli occhi sanguinanti e gemendo piano.

Avverti il potere della creatura sulla tua mente. Tieni stretto lo Scettro, e senti che la sua forza riesce a tenere a bada il male, impedendoti di scivolare nella follia.

Ti lanci contro le due guardie in armatura prima

che possano dare l'allarme. Atterri la prima grazie a un Colpo del Cobra ben assestato e paralizzi l'altra con un Colpo della Zampa di Tigre.
Puoi sgattaiolare attraverso il portale di bronzo. Vai al **96**.

257

Lo afferri per la gola, perché sai che si tratta di una grottesca caricatura del tuo padre adottivo.
"Non mi inganni," urli, "Anarchil, corruttore dei legami di famiglia!"
La figura assume il tuo stesso aspetto, ma con il viso orrendamente bruciato e contorto, mentre il corpo diventa inerte come quello di un cadavere. Sai in fondo al cuore che questo non è il vero Naijishi. Uno schianto assordante risuona attorno

a voi e la tomba inizia a crollare, mentre pietre e calcinacci cadono dal soffitto.
Sei costretto a ripararti dentro alla bara e, mentre lo fai, la scena svanisce come un sogno al risveglio. L'incubo di Anarchil giunge al termine.
Vai al **101**.

258

Concentri la tua attenzione al superamento del cancello del sesto livello, così che tutti possiate trovare una via di fuga.
"Dobbiamo attendere che le porte si aprano per permettere il passaggio dei nemici, dopodiché li attaccheremo all'improvviso" dice Doré, battendo sulla corazza con il pugno destro avvolto nella cotta di maglia. "Dovremmo farci strada prima che qualsiasi forza a noi superiore si possa schierare".
Glaivas scuote la testa. "Gettare al vento la prudenza ci porterà unicamente alla cattura. Vendicatore, potresti muoverti furtivamente, inosservato, uccidere le sentinelle e aprire il cancello per farci sgattaiolare attraverso. Come vorrei avere a disposizione il mio arco per poterti aiutare".
"Non ho disceso sei livelli del Rift grazie alla timidezza" ribatte Doré.
"Eppure sono stato catturato a causa dell'eccessiva audacia" risponde Glaivas.
Taflwr si schiarisce la voce. "Penso che

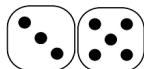
dovremmo usare uno stratagemma. I cadaveri degli Elfi Oscuri che mi hanno rapito non sono lontani da qui, potremmo passare attraverso il cancello travestiti da loro".
La discordia si fa sempre più forte. Se hai dato lo Scettro a Glaivas, vai al **75**.
In caso contrario, alla fine, tutti si rivolgono a te per conoscere la tua decisione. Cosa intendi fare?
Segui il consiglio di Doré? Vai al **295**.
Segui il consiglio Glaivas '? Vai al **305**.
Segui il consiglio di Taflwr? Vai al **315**.

259

Sei fortunato, perché le doppie porte argentate si aprono ed entra un accolito con un'anfora per ricaricare l'orologio ad acqua. Dalla tua posizione defilata non vieni notato e ne approfitti per scivolare fuori dalle porte, proprio mentre la congregazione termina la preghiera.
Non ci vuole molto prima che tu sia di nuovo fuori, abbagliato dalla luce del sole, attirando sguardi curiosi mentre trasporti il Gran Maestro lungo la strada per il Tempio di Kwon.
Hengist comincia a muoversi. Quale che fosse la magia che lo teneva sospeso, sta svanendo. Purtroppo temi che la ferita lo possa uccidere quando ciò accadrà.
Corri a perdifiato sempre tenendolo in spalla e ti spingi oltre i tuoi limiti per arrivare al Tempio di Kwon, ma ti viene un'altra idea mentre oltrepassi

il podio dell'araldo di Palazzo su Strada della Croce: il Tempio di Avatar è più vicino.
I guaritori di Avatar vi riconoscono e vi accolgono all'interno.
Attendi, mentre i guaritori si occupano di Hengist sdraiato sul pavimento di marmo, lanciando magie di cura e lavorando per richiudere la ferita. Attendi finché non sei certo che le sue condizioni siano stabili. I guaritori hanno ancora un lungo lavoro davanti, ma uno di loro ti porge una piccola clessidra d'oro che Hengist aveva con sé; nelle sue condizioni, è riuscito a chiedere che ti venisse consegnata in segno di ringraziamento.
Segna sul Foglio d'identità che hai una Clessidra Dorata. Puoi anche recuperare fino a 10 punti di Resistenza al tempio e recuperi anche tutta l'Energia Interiore grazie alla tua devozione nel salvare un Gran Maestro di Kwon.
Lasci il tempio con l'intento di fare tappa al Tempio di Kwon e dare loro notizie sul loro Gran Maestro. Hengist non potrà farvi ritorno fino a che non si sarà ristabilito. È tempo di pianificare la tua prossima mossa.
Vai al **381**.

260

Afferri il polso di Amin e trasferisci il suo peso sull'anca, ma il tuo avversario si aspetta la mossa e cade all'indietro, trascinandoti con sé, prima di estendere una gamba per rovesciarti sulla schiena.

Amin prosegue con un pugno alla gola.
La tua Difesa è 8 e, se vieni colpito, subisci 1 Dado di Danno.
In entrambi i casi, a causa dell'atterramento, devi subire una penalità di -2 al Modificatore per il tuo prossimo attacco.
Quale attacco proverai?
Un Pugno di Ferro? Vai al **2**.
Un Colpo del Cobra? Vai al **59**.
Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **71**.
Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **83**.
Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **109**.
Un Calcio della Tigre che salta? Vai al **175**.
La Frusta di Kwon (se hai imparato questa mossa in un libro precedente)? Vai al **221**.

261

Provi a ragionare con Foxglove, dicendole può ancora sperare di fuggire con te.
Lei si ferma per un attimo sussultando, con una lacrima che le scorre sulla guancia, ma non fa nulla per richiamare i ragni bianchi che sono a pochi metri da voi. Non avete scelta se non quella di agire in fretta. Vuoi:
Lanciare lo Scettro contro il nido della Vedova Nera? Vai al **133**.
Attaccare Foxglove con un Calcio della Tigre che Salta? Vai al **200**.
Afferrare Cassandra e fuggire arrampicandovi verso l'apertura in alto? Vai al **329**.

Lackland giace esanime ai tuoi piedi: è lui l'uomo che ha aiutato l'impostore a prendere il tuo posto e ha quasi condotto la città alla rovina. Le truppe di Gwyneth vincono la loro battaglia contro i soldati di Nemesis e la pace torna nella sala del trono.
"L'esercito è stato richiamato e non muoverà più contro il Rift" ti dice Gwyneth in tono gelido. Deve ancora capire se tu sei il vero Vendicatore, allora le spieghi come ha fatto l'impostore ad ingannare tutti.
"Le forze di Nemesis ora sono prive di guida", dice. "I loro sacerdoti sono stati confinati nel tempio, e i loro soldati sono sorvegliati nelle caserme. Forse ora il popolo volterà loro le spalle."
Chiedi a Doré come mai si trovi lì, invece di riposarsi.
"Non ce la facevo a starmene seduto con le mani in mano sapendo che il male era a piede libero", dice l'uomo, che nonostante le sue ferite non perde il suo fervore. "Abbiamo incrociato Gwyneth e ci siamo uniti a lei nel liberare il Palazzo dai soldati di Nemesis. Glaivas ed Antocidas hanno messo al sicuro le vie di accesso quindi i nemici sono ora intrappolati dentro al palazzo in attesa del nostro arrivo".
Csaky si congratula con te per esserti reimpossessato del tuo trono.
"Sarei molto lieta di organizzare una visita

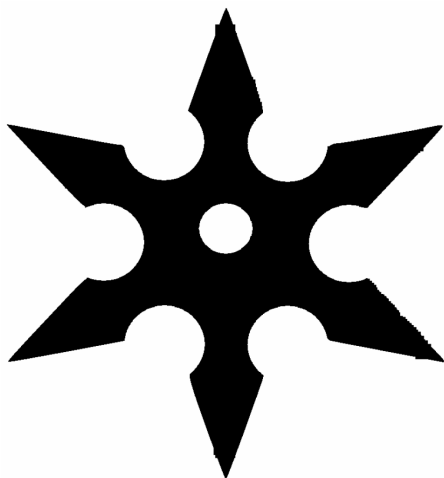
ufficiale a Serakub in qualsiasi momento tu voglia".

Ringrazi i tuoi compagni e ordini alla Signora della Forza Gwyneth di aprire il Palazzo ai cittadini illustri come in precedenza, in modo da tornare subito alle normali attività di governo. Vai al **420**.

263

Colpisci l'ombra letale con la mossa scelta, respingendola fuori dalla finestra nella notte. Guadagni 2 punti di Spirito.

Il tuo sosia si risveglia nella bara, sedendosi e voltandosi a guardarti.

La scena attorno a te si scioglie, mentre ti svegli dall'incubo di Vile. Vai al **101**.

Ti travesti da mercante con una benda sull'occhio, portando con te un sacco pieno di rosari come merce, per poi tuffarti nelle strade trafficate della città in cerca di mercenari che sai di poter trovare negli Empori di Low End Road vicino al parco.
Il flaccido mercante Golspiel era una volta il portavoce di tutti i mercanti di questa città, Antocidas era invece il Capitano dei suoi mercenari e tu sospetti che proprio lui stia ora tessendo le sue pretenziose trame infiltrandosi in molti affari.
Il clima è allegro e piacevole mentre passi inosservato attraverso le strade e, una volta raggiunto l'ingresso dell'Emporio, fai scintillare un bagliore dorato con lo Scettro per chiedere di parlare con Antocidas il Guercio di una questione molto urgente.
Dopo aver atteso alcuni minuti, vieni ammesso in un ampio padiglione dove si trova il brizzolato veterano Antocidas che siede su uno sgabello tenendo in mano un calice di bronzo contenente del vino ghiacciato.
Egli è protetto da due dei suoi mercenari rivestiti come lui da un'armatura in cuoio rinforzato.
Un'enorme spada bastarda giace sul suo fianco sinistro, il suo occhio destro ti fissa mentre il sinistro è coperto da una benda dorata.
Gli mostri lo Scettro, in modo che possa vederlo solo lui, chiedendogli di avere udienza in privato.

Si gratta pigramente la cicatrice viola che lo attraversa dalla tempia all'orecchio per poi grugnire qualcosa alle sue guardie, che vi lasciando soli.
Subito dopo calcia fuori uno sgabello da sotto il tavolo.
Rimuovi la benda rivelando l'occhio di Smeraldo e ti siedi di fronte a lui, senti un buon odore di spezie diffondersi attraverso il lembo della tenda.
Cosa fai:
Chiedi come mai non si inchina al legittimo Signore di Irsmuncast? Vai al **237**.
Chiedi cosa intende fare riguardo all'impostore che giace sul trono? Vai al **291**.
Dici che se la sta passando abbastanza bene considerato che l'esercito sta marciando verso alla sua condanna? Vai al **366**.

265

Usate il fumo come copertura per avanzare furtivamente attraverso i merli ma non appena la coltre di fumo si dissolve vi ritrovate intrappolati tra un soldato orco e un guerriero di Nemesis.
Usi un Colpo del Cobra contro il guerriero mentre l'orco si lancia contro di te brandendo la sua spada.
La tua Difesa è 5.
Se vieni colpito, perdi un dado di Resistenza prima di uccidere l'orco con un pugno alla gola.
Se sei ancora vivo, ti assicuri che non ci sia

pulsazione nei due cadaveri.
Di solito non avresti rimorsi per tali uccisioni ma realizzi che si tratta di cittadini della tua città come molti altri e speri che questa storia non ti costringa a versare altro sangue.
Continui la tua corsa lungo il parapetto con Csaky che ti segue a ruota.
Vai al **285**.

266

Superata la camera del liquido, il percorso lungo il tunnel prosegue senza intoppi e sbuchi in una grande grotta dal cui soffitto pendono cristalli di alabastro bianco come lampadari scintillanti, un paradiso di rara bellezza in queste caverne infestate dal male. Le pareti luccicano quando la luce della Torcia di Lumen le investe, e pensi quanto questo sia uno spettacolo che sicuramente pochi nel regno di Orb avranno avuto il piacere di ammirare.
L'unico suono che avverti è un monotono gocciolìo di acqua che cade dal soffitto. Vuoi approfittarne per riposarti un po' in questo posto e bere un po' d'acqua (vai al **408**), oppure proseguire (vai al **290**)?

267

Il tuo sguardo di falco viene attirato da una figura solitaria che siede vicino al Bosco di Wicker, molto distante da te. Ti avvicini per vedere se sia

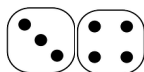
uno dei tuoi compagni scappati dall'Abisso, ma via via che ti avvicini ti accorgi che si tratta di tutt'altra persona.
È un uomo alto e muscoloso, ma al posto dell'armatura che una volta indossava, adesso è coperto da abiti grigi e laceri. I suoi occhi sono diventati neri: è chiaramente cieco e pare ignaro della tua presenza. Al suo fianco pende una spada inguainata, ma non è la sua lama magica Sorcerak. Eppure si tratta indubbiamente di Honoric, il malefico generale del dio della Guerra Vasch-Ro, Colui che semina per il Mietitore; l'uomo che cavalcò al fianco di Yaemon per relegare gli dei del bene all'Inferno; il Maresciallo che è sopravvissuto persino al Sangue di Nil e ha condotto la Legione della Spada di Doom contro la tua città. Sta mangiando i funghi che ha raccolto nella foresta. Vuoi:
Sfidarlo a duello, dicendogli che questa volta non ci sarà nessuno a intromettersi? Vai al **48**.
Scivolare alle sue spalle e ucciderlo con la garrotta? Vai al **58**.
Parlargli? Vai al **77**.
Ignorarlo e proseguire verso Irsmuncast? Vai al **370**.

268

Per tua grande fortuna il Globo di smeraldo è caduto proprio a fianco a te. Senza perdere tempo allunghi il collo in modo da toccare l'oggetto con

la tua orbita vuota. Come era accaduto in precedenza, il Globo ti si fonde nel viso riprendendo il posto che aveva. Ripristina tutti i tuoi modificatori.
Lanci uno sguardo verso Cassandra che si trova aggrovigliata poco distante da te, con solo un braccio libero, e che ricambia con un sorriso beffardo. La posizione del Globo dei Re non era casuale: è stata lei a spingere lo smeraldo verso di te per renderti la preda più ambita della ragnatela.
Se hai giocato al volume 6: INFERNO! e Foxglove è finita insieme a te in questa trappola dopo aver viaggiato con te o dopo essere stata prigioniera di Cassandra, vai al **56**.
Alternativamente ti guardi attorno e osservi i tuoi compagni nel disperato tentativo di liberarsi dalla ragnatela. Vai al **92**.

269

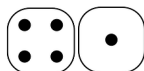
La tua avanzata lungo il tunnel nelle catacombe è ostacolata da una figura, un uomo massiccio come

un toro che indossa una spessa corazza di piastre. È Honoric, il tuo vecchio nemico, Maresciallo della Legione della Spada di Doom.
"Vasch-Ro mi ha concesso la possibilità di avere una rivincita," dice, "e con la tua caduta cadrà anche Kwon, che balbetta mezze verità."
Il suo volto è tetro e concentrato, mentre comincia a girarti attorno, la sua concentrazione marziale immutata dalla morte. Sei grato che la spada nella sua mano sia una comune lama e non Sorcerak, che sembra averlo abbandonato. Ti fai sotto con un Calcio del Cavallo Alato, contro il quale la sua Difesa è 7.
Se colpisci, guarda se il numero lanciato (dopo avere applicato un eventuale Modificatore della Fortuna,) è pari o dispari. Se è dispari, il tuo colpo passa attraverso l'avversario, come se tu fossi un fantasma.
Se il tuo colpo fallisce, la tua Difesa contro l'affondo di risposta di Honoric è 6. Se il numero lanciato è dispari, sei troppo incorporeo per bloccare l'attacco.
Il suo attacco è sempre pericoloso, che tu lo possa bloccare o meno, e se sei colpito pedi 3 punti di Spirito.
Se sei ancora vivo, cerchi di calciare ancora, come spiegato sopra.
Se colpisci col tuo calcio e il numero lanciato è pari, il tuo attacco va a segno e Honoric ruggisce di rabbia, mentre fiamme scaturiscono ai suoi

piedi e il suo corpo si dissolve in fumo.
"Mille maledizioni su di te, Vendicatore! I tuoi giorni sono contati, non vivrai abbastanza da godere della vittoria."
Non hai altra scelta che proseguire. Vai al **311**.

270

Scivoli con i piedi avanti, cercando di spazzare via le gambe di Amin.

Amin il Fida'i
Difesa Contro Atterramento Coda di Drago: 6/7
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado + 2

Se questa è la prima volta che hai tentato di atterrarlo, qualsiasi sia l'atterramento utilizzato, la sua Difesa è 7, non 8 (come è scritto nella casella). Dopo l'atterramento, imparerà come

combatti e utilizzerà la Difesa più alta.
Se hai successo, agganci le gambe attorno alle sue e le torci, facendolo ruzzolare a terra. Mentre balza in piedi, prosegui con un Calcio del Fulmine a Forbice, contro il quale ha una Difesa di 6. Ricordati di aggiungere 2 al Modificatore di Calci e se lo colpisci aumenta di 2 il Danno. Se hai l'abilità dello Yubi-Jutsu, puoi aggiungere 1 ulteriore punto di Danno. Se Amin è stato sconfitto, vai al **323**.
Se non sei riuscito ad atterrarlo, il tuo avversario contrattacca con un calcio alle reni mentre ti rimetti in piedi.
La tua Difesa contro questa mossa è 6.
Se sei ancora vivo, esegui:
Un Pugno di Ferro? Vai al**2**.
Un Colpo del Cobra? Vai al **59**.
Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **71**.
Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **83**.
Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **109**.
Un Calcio della Tigre che Salta? Vai al **175**.
La Frusta di Kwon (se hai imparato questa mossa in un libro precedente)? Vai al **221**.

271

Colpisci l'ombra letale con la mossa scelta, respingendola, ma non prima che ti abbia risucchiato la vita con il proprio tocco gelido. Perdi 1 punto di Spirito.
Se sei ancora vivo, l'ombra fugge fuori dalla

finestra nella notte illuminata dalla luna.
Il tuo sosia si risveglia nella bara, sedendosi e voltandosi a guardarti. La scena attorno a te si scioglie, mentre ti svegli dall'incubo di Vile.
Vai al **101**.

272

Afferri la statuetta del ragno d'onice e subito si arroventa come per incanto. La poggi sulla ragnatela e i fili che la compongono si dissolvono.
Vai al **159**.

273

Sullo stocco sono incisi il tuo nome e la Runa del Sonno Eterno, e mentre la lama si fa strada nella tua carne non ha bisogno di toccare organi vitali per portare a termine il suo lavoro.
Se possiedi una piccola clessidra d'argento o d'oro e non l'hai usata in precedenza, vai al **250**.
Altrimenti, la Runa del Sonno Eterno ti uccide all'istante. Un impostore resterà sul trono di Irsmuncast e porterà velocemente sia la Città che il Manmarch dell'Est verso la rovina.

{Morte}

274

Ti vesti come un contadino per mescolarti alla folla delle strade e procedi lungo il Viale delle Stagioni fino a raggiungere il Tempio del Tempo.

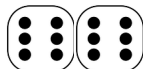
La sua cupola argentata si innalza in una guglia, che funziona come una meridiana sulla piazza. Il frontone è ornato da simboli che rappresentano un fiore che cresce.
Ti attardi ai cancelli chiusi del tempio, leggendo le parole sopra di essi: "Commemora il Padre della Neve - Padre più Anziano - Figlio più Giovane - dal cui tocco nessuno è immune, senza di cui non esisteremmo né moriremmo".
I saggi di Greyguilds sulla Palude dicono che Tempo è il più potente degli dei, ma non hai avuto prove che questo potere venisse usato per aiutare Irsmuncast. Il Tempio del Tempo non fece nulla per aiutarti a spodestare l'Usurpatore, né aiutò la Signora della Forza Gwyneth contro le forze dell'Abisso, quando assalirono la città.
Uno scriba si affretta a uscire, chiedendoti cosa ti porti lì.
Vuoi:
Rivelare il tuo Scettro e il Globo per ordinargli di condurti subito al cospetto dell'Alto Sacerdote Solstice? Vai al **231**.
Fargli perdere i sensi con un Colpo del Cobra, indossare i suoi abiti e intrufolarti di nascosto? Vai al **244**.

275

Sai di essere stato fortunato quando il ragno viene schiacciato, spandendo icore sul tuo pugno. Alla sua morte, gli altri svaniscono nel nulla, semplici

illusioni, e l'icore diventa fumo.
Hai sconfitto un'altra volta la Custode del Santuario Proibito. Immagini che fosse tornata dalla morte per cambiare la profezia così temuta dalla Vedova Nera. Prosegui senza perdere tempo nel tunnel, ormai silenzioso, cercando una via di fuga. Puoi solo chiederti chi sarà il prossimo avversario che incontrerai.
Vai al **311**.

276

Il buio è impenetrabile qui nelle profondità del Rift. Siete costretti a utilizzare la Spada del Paladino o il Cuore di Illustra come fonte di luce con il morbido bagliore bianco che crea ombre inquietanti nelle fessure che oltrepassate.
"Ho perplessità a credere che hai fatto tutta questa strada per giungere in questo posto maledetto", dice Glaivas con la sua voce morbida che echeggia e la faccia tesa. "Anche la Valle del Re Lich impallidisce al confronto con questo calderone del male. Almeno là ho potuto sentire la brezza sulla mia faccia".
Rispondi che qua siete abbastanza lontani dal tocco della natura. Senza la luce del sole anche il tempo ha poco significato qui nella Rift.
Se hai contratto la peste, devi perdere 2 punti Resistenza per via dei brividi di febbre che ti attanagliano. Se sopravvivi, continua a leggere.
Se Glaivas non ha la Spada del Paladino, ti chiede

lo Scettro dal momento che lui ha scarsa dimestichezza nel combattimento a mani nude. Se accetti di dargli lo Scettro, annotalo sul Foglio d'identità.
Il tunnel si separa in più sezioni, e poi si dirama di nuovo, ma voi continuate a seguire i suggerimenti della Torcia della Lumen spenta.
Il tunnel a spirale si apre ancora in un altra enorme sala, bloccata in un'estremità da una parete di basalto e, sul lato destro, da un alto maschio, presumibilmente il cancello del sesto livello.
Sull'altro lato della sala c'è un piano inclinato che porta a una grande fossa.
Sentite il suono di passi di corsa - forse due o tre umanoidi - che riecheggiano lungo il tunnel dietro di te, avvicinandosi. Glaivas mostra l'intenzione di voler seguire le tue indicazioni. Cosa intendi fare?
Usare l'acciarino per innescare la polvere accecante per accecare i vostri inseguitori mentre svoltano dietro la curva? Vai al **40**.
Nasconderti con Glavais su entrambi i lati della bocca del tunnel, pronti a tendere un'imboscata ai tuoi inseguitori? Vai al **50**.
Prepari uno shuriken (se ne hai ancora qualcuno) per scagliarlo ai tuoi inseguitori? Vai al **60**.

277

Yaemon urla per la frustrazione mentre si dissolve in una nube di fumo, artigliandoti disperatamente

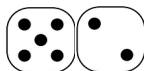
mentre viene trascinato giù verso l'Inferno, dove lo attendo un lago di sangue bollente.
I muri tornano a essere di legno disadorno e rimani solo sul tatami sotto la luce di una lanterna rossa, benché le impronte insanguinate di Yaemon siano ancora visibili sul pavimento.
Attraversi la sala, varchi una porta e trovi una scala a chiocciola di pietra.
Non hai alternative se non salire.
Vai al **179**.

278

L'acido colpisce il tuo occhio destro procurandoti un terribile dolore e rendendoti cieco.
Se possiedi una piccola clessidra d'argento o d'oro, vai al **250**.
Altrimenti, l'impostore ti trafigge il cuore con il suo stocco, assicurandosi la tua morte.

{Morte}

279

Il tuo shuriken si pianta nel petto di Solstice e una macchia rossa si spande sulle sue vesti grigie.
Cade in ginocchio. Prima che tu te ne accorga, tre preti del Tempo sono nella stanza e non hai altra scelta se non fuggire.
Mentre ti torni e scatti verso l'uscita, qualcosa ti brucia il dorso della mano sinistra.
Il Tempo ti ha punito per essere venuto nel suo

tempio e avere aggredito il suo Alto Sacerdote.
Segna sul Foglio d'identità che porti su di te il marchio Omega.
Ti affretti fuori dalla Piazza delle Stagioni, notando di quanto sia cambiata la posizione dell'ombra sulla meridiana nel cortile. Vai al **381**.

280

Ti lanci con i piedi verso Amin, cercando di avvolgere le gambe intorno al suo collo.

Amin il Fida'i
Difesa Contro Atterramento Denti di Tigre: 6/7
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado

Se questa è la prima volta che hai tentato di atterrarlo, qualsiasi sia l'atterramento utilizzato, la sua difesa è 6, non 7 (come è scritto nella casella della sua Difesa).
Dopo l'atterramento, il tuo avversario imparerà le tue mosse e utilizzerà la Difesa più alta in tutti i successivi tentativi di atterramento.
Se hai successo, riesci ad avvolgerti su Amin e lo ribalti a terra.
Quando salta in piedi, insisti con un Calcio del Cavallo Alato e la sua Difesa contro questa mossa è 6. Ricordarti di aggiungere 2 al Modificatore di Calci e se lo colpisci aggiungi 2 al Danno.
Se hai l'abilità dello Yubi-Jutsu, puoi aggiungere 1

ulteriore punto di Danno.
Se hai sconfitto Amin vai al **323**.
Se non sei riuscito ad atterrarlo, mentre sei più vulnerabile, devi contrastare il suo attacco, costituito da una manata al mento.
La tua Difesa contro questa mossa è 7.
Se sei ancora vivo, quale sarà la tua prossima mossa?
Un Pugno di Ferro? Vai al **2**.
Un Colpo del Cobra? Vai al **59**.
Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **71**.
Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **83**.
Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **109**.
Un Calcio della Tigre che salta? Vai al **175**.
La Frusta di Kwon (se hai imparato questa mossa in un libro precedente)? Vai al **374**.

281

Affronti l'ombra con velocità e potenza, ma questa riesce ad avvolgersi attorno a te e risucchiarti l'essenza vitale, prima che tu possa scrollartela di dosso. Perdi 4 punti di Spirito.
Se sei ancora vivo, usi pugni e calci per respingerla, finché non vola fuori dalla finestra, nella notte illuminata dalla luna.
Il tuo sosia si risveglia nella bara, sedendosi e voltandosi a guardarti.
La scena attorno a te si scioglie, mentre ti svegli dall'incubo di Vile.
Vai al **101**.

282

Il negromante lancia il suo incantesimo per primo. Un fascio di luce rossa prodotto dalle orbite del teschio in cima il suo bastone ti colpisce in pieno, facendoti sentire come se ti bruciassero le ossa.
Se hai l'arte dello ShinRen, il tuo autocontrollo ti permette di contrastare gli effetti psichici dell'incantesimo.
In caso contrario, devi spendere 1 punto di Energia Interiore per neutralizzare l'incantesimo o perdere 5 punti di Resistenza.
Eris completa il suo incantesimo e un vortice nebuloso di colore giallo riempie la camera, ma troppo tardi, poiché il colosso di pietra è su di voi.
Se hai l'arte dell'Acrobazia (e puoi ancora usarla), vai al **309**. In caso contrario, vai al **36**.

283

Domandi a Foxglove come sia fuggita dalla tana della Vedova Nera.
"Non sei venuto per me" dice in tono accusatorio "e quindi ho dovuto rispettare i comandi della Vedova Nera per stare qui. Eppure posso essere libera, se mi dai il tuo Scettro per un momento

solo".
Come intendi reagire?
Fingi di porgere lo Scettro a Foxglove, ma poi lo usi per stordirla e provi ad utilizzare la statuetta del ragno d'onice sulla rete? Vai al **5**.
Cedi lo Scettro in cambio della vostra fuga? Vai al **138**.

284

Lasci il Tempio di Kwon indossando degli abiti scuri presi in prestito e sistemandoti il cappuccio per nascondere l'occhio di smeraldo. Procedi di gran passo oltre il tempio-fortezza di Dama per proseguire poi lungo Cross Street la quale è molto trafficata dai fedeli che vanno e vengono dai vari Templi.
Alla tua sinistra c'è la Chiesa Bianca di Avatar, messa in ombra dall'imponente palazzo di Nemesi, Fortezza Suprema delle Forze del Male, caratterizzato dal suo gigantesco chiostro delimitato da quattro torri merlate che si torcono a spirale verso il cielo, come se volessero cavare gli occhi agli Dei.
Ti mischi ad una processione - umani, orchi e Mezzorchi - seguendola nella loro camminata verso il Tempio. In prossimità dell'entrata una coppia di Templari di Nemesi munita di corazza pesante e con i volti nascosti da austere maschere di ferro, sta supervisionando silenziosamente la folla.

Giunti davanti al portone di ingresso, la folla intorno a te si ferma per rendere omaggio al proprio Dio, tracciando una spirale sulla fronte con un dito, prima di entrare nel Tempio.
Se preferisci copiare il gesto dei fedeli e ed entrare con la folla, vai al **322**.
Se invece preferisci presentarti ai Templari come Signore Supremo e chiedere di essere ricevuto da Lackland, vai al **415**.

285

Csaky ti esorta a dirigerti verso il muro situato a nord-est della torre. È tardi e l'ultimo raggio di sole illumina la città di un blando bagliore arancione.
Arrivati davanti alla parete, la donna si accovaccia e indica il simbolo di un ippogrifo intagliato in uno dei mattoni.
"Solo chi possiede il sangue della nostra famiglia può aprire questa scala segreta". "Fu progettata dai maghi di tuo padre per consentire al Signore Supremo di salire segretamente quassù per ammirare la vastità della sua città e pensare al suo popolo. Ora, dimostra di essere veramente mio cugino".
Metti la mano sul mattone con il simbolo ed una botola di roccia segreta si apre davanti a voi. Ogni scalino della stretta scala è intarsiato di rune del Catechismo del Redentore, conosciuti caramente dai fedeli di Kwon.

Csaky richiude la botola e piazza poi la sua mano sul mattone. La botola di riapre. "Ti aiuterò in ogni modo a me possibile, cugino".
Csaky ti invita a seguirla giù per la stretta scala costruita segretamente nella parete senza finestre del dongione.
Arrivati alla base della scalinata uscite da un ulteriore botola segreta ritrovandovi in un corridoio. Csaky forza la serratura della porta principale e tu controlli subito se ci siano dei prigionieri. Ma non ce ne sono.
Ti fermi un momento a riflettere. Dove può essere tenuta una figura importante come Doré?
I passaggi sotterranei potrebbero essere allagati, ma sono anche molto estesi, decidi infine di recarti laggiù per indagare.
Non puoi servirti dei passaggi segreti nascosti nella sala del trono perché sarebbe troppo rischioso avvicinarvisi ora.
In ogni caso, conosci altri passaggi.
Quale percorso scegli:
Passi dagli alloggi della servitù fino a raggiungere un'entrata segreta al piano terra? Vai al **107**.
Passi dal percorso processionale usato dai dignitari stranieri fino a raggiungere una scala segreta nei piani superiori? Vai al **298**.

286

Usi l'acciarino per appiccare le fiamme nella sala, e corri a nasconderti nell'ombra non appena senti i

passi in avvicinamento.
Lancia i Dadi per la Fortuna.
Se la Fortuna ti sorride, vai al **130**.
Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **140**.

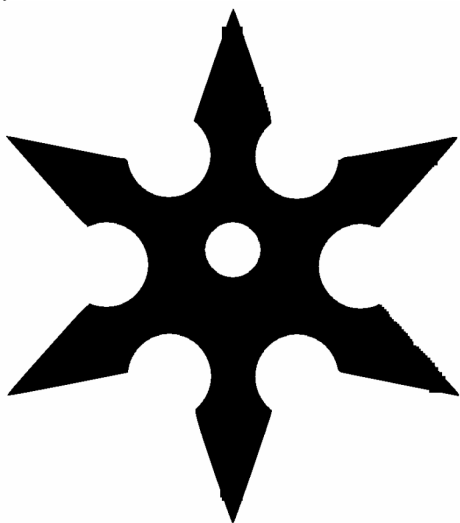
287

Ti fai avanti e riveli il tuo viso con il Globo di smeraldo, annunciando che il legittimo Signore Supremo di Irsmuncast è tornato.
I contadini guardano sbigottiti, ma i Mezzorchi brandiscono le picche urlando "È l'impostore di cui ci avevano avvisati!" Anche le due Vergini dello Scudo di Dama mettono mano alle balestre.
Non volendo combattere le tue stesse truppe, apparentemente fedeli ma tratte in inganno, decidi di defilarti fino a che la faccenda non sarà stata chiarita.
Se hai l'abilità dell'Acrobazia, le puoi scavalcare con un salto e correre via. Vai al **343**.
In caso contrario, devi evitare gli affondi dei Mezzorchi per farti strada attraverso.
La tua Difesa è 8.
Se vieni colpito, subisci 1 Dado di danno.
Se sei ancora vivo, corri attraverso le strade di Irsmuncast. Vai al **343**.

288

Tu e Glaivas correte fuori dalla sala con una fretta sconsiderata e raggiungete di nuovo il santuario. Vi trovate di fronte a una mezza dozzina di

guardie con corazza grigia che vi attaccano non appena vi vedono senza la Custode.
Riuscite a malapena a farvi strada attraverso i nemici, ma è una vittoria inutile. La Vedova Nera ha sigillato le uscite con la sua tela, ad eccezione dell'ingresso principale, attraverso il quale manda il suo esercito.
Venite braccati e sopraffatti dalle ondate implacabili dei suoi Elfi Oscuri vestiti di rosso, la guardia del corpo personale della Vedova Nera. Nessuno potrà mai sapere quanto sei stato vicino a realizzare il compito apparentemente impossibile di liberare un prigioniero dal più profondo santuario del Rift.

{Morte}

289

Ti arrampichi sul lato del mulino a vento, ma i lavoratori sotto di te ti vedono e ti indicano con grida di sorpresa.
Ti chiedi se valga la pena di ignorarli e proseguire con il tuo piano, ma una pattuglia di guardie di Dama si sta avvicinando lungo la strada.
Abbandoni il tuo tentativo, scivolando giù e allontanandoti con un largo giro, per tornare al Tempio di Kwon senza essere seguito.
Vai al **381**.

290

Proseguendo lungo il tunnel, trovi un mucchio di ossa di varie piccole creature a terra e devi camminare con attenzione per non calpestarle. Il percorso sembra curvare e ripiegare su se stesso fino a quando non riesci più a capire in quale direzione stai andando. Sei certo solo del fatto che stai scendendo.
Entri in una caverna dove l'aria è umida e fredda. Sporgenze di roccia pendono dal soffitto come radici bulbose con annesse stalattiti da cui, ogni tanto, cade una goccia d'acqua. La caverna ha numerosi recessi ombrosi che possono ospitare altri passaggi, ma in fondo c'è un'ampia apertura che conduce ad una camera più grande.
Al centro della sala, disposti in cerchio, ci sono tredici lastre di pietra rettangolari su cui siedono a gambe incrociate creature umanoidi con indosso

una tunica color porpora, con dei visi ripugnanti e gli occhi chiusi. Questi sono gli Esseri Antichi, una razza malvagia esistente da prima dell'uomo, nota per portare il male nelle menti dove è presente il bene. L'unico suono che si sente nella caverna è il loro profondo e rumoroso respiro.
Avanzi cautamente e, anche se loro sembrano non curarsi di te, l'aria attorno è scossa dal veleno dei loro pensieri di odio, in un attacco psichico che richiederà tutta la tua esperienza per essere neutralizzato.
Se disponi di almeno 1 punto di Energia Interiore, vai al **304**.
Se la tua Energia Interiore è scesa a 0, vai al **324**.

291

Racconti a Antocidas che la persona sul trono è in realtà un impostore.
"Bene", ti interrompe, "e se anche fosse, potresti esserlo anche tu".
Cosa fai:
Chiedi come possa non riconoscerti dopo la guerra che avete vinto insieme? Vai al **82**.
Rispondi che dovrebbe schierarsi con la città se avesse dei dubbi? Vai al **145**.

292

Metti a contatto l'amuleto con il ghiaccio scuro che si scioglie istantaneamente, liberando un uomo alto e bello, vestito con un'armatura

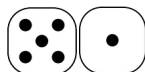
d'argento.
L'uomo lancia un urlo agghiacciante e oscilla un pugno paffuto al tuo indirizzo, farneticando qualcosa su Nullaq che gli sussurra dentro la testa.
La tua Difesa contro il suo attacco è 8. Se ti colpisce, ti procura 1 Dado di Danno.
Se sopravvivi, dopo l'attacco cade in ginocchio, stringendosi la testa, poi cade a terra senza vita. Dal suo orecchio sinistro si fanno strada due piccoli ragni - figlie di Nullaq - lenti e coperti di sangue. Quando ti si avvicina, ne schiacci uno, mentre Glaivas calpesta l'altro.
Glaivas guarda il cadavere e rabbrividisce. "Un paladino. Sembra che gli abbiano inserito in testa due delle creature prima di congelarlo, per torturarlo per tutta l'eternità fino al punto di possederlo".
Puoi scegliere solo una delle opzioni che non hai già scelto. Chi libererai ora?
L'uomo in vesti d'oro? Vai al **302**.
L'uomo tarchiato in una sopravveste bianca con una croce rossa? Vai al **312**.

293

I tuoi pugni passano attraverso i ragni, che tremolano e svaniscono, facendoti colpire la roccia.
Uno degli animali rimanenti sputa un getto di acido e riesci appena a schivarlo a mezz'aria. Vieni colpito e perdi 4 punti di Spirito.

Se sei ancora vivo, salti ancora e affondi il pugno nel ragno giusto, spandendo icore tutto attorno. L'illusione dell'ultimo ragno svanisce e l'icore si trasforma in fumo.
Hai sconfitto un'altra volta la Custode del Santuario Proibito. Immagini che fosse tornata dalla morte per cambiare la profezia così temuta dalla Vedova nera. Prosegui senza perdere tempo nel tunnel, ormai silenzioso, cercando una via di fuga. Puoi solo chiederti chi sarà il prossimo avversario che incontrerai.
Vai al **311**.

294

Ti vesti come un comune cittadino, nascondendo l'occhio di smeraldo sotto una fasciatura e, ascoltando il cinguettio degli uccellini, cogli un mazzetto di fiori dal parco attorno al Tempio di Kwon. Ti metti in cammino, usando come punto di riferimento il Muro sull'Abisso, finché non arrivi al cimitero dove sorge la tomba di Lord Kalmon.
Passi attraverso i portali istoriati all'ingresso e scendi gli scalini, trovandoti immerso nell'acqua fino alle ginocchia. È vero, i passaggi segreti sotto il Palazzo sono stati allagati.
Dopo essere uscito, lasci i fiori su una tomba e ti avvii per ispezionare le forze a guardia del Palazzo.
Vuoi:

Passeggiare per le strade attorno al Palazzo, osservando di nascosto le guardie e i percorsi delle sentinelle? Vai al **396**.
Arrampicarti sul mulino a vento nel quartiere nord-orientale per avere un punto di vista più elevato, seppur distante? Vai al **407**.

295

"Dobbiamo fare a pezzi quei codardi!" esclama Doré.
Se Thybault ed Eris sono con voi, vai al **176**.
In caso contrario, vai al **185**.

296

Ti graffi con un unghia il sopracciglio sinistro e ti copri l'occhio con la mano. Alle guardie sembrerà che ti sia accidentalmente ferito e copri così il Globo di smeraldo che ti avrebbe rivelato.
Nessuno ti ferma mentre entri in città e non puoi fare a meno di pensare che sembrano passati anni da quando arrivasti qui scalzo per la prima volta, in cerca del tuo diritto di nascita.
Vai al **343**.

297

Calci nell'oscurità e sferri colpi su ciò che ti sta trattenendo.
A tua insaputa, si trattava di Glaivas che cercava di liberarti e il tuo amico muore rapidamente, dal momento che lo hai preso a calci facendogli

perdere conoscenza. A differenza di Glaivas, mentre sei sommerso, tu non trovi l'uscita da questo lago e nuoti nella direzione sbagliata, nel buio, in un disperato tentativo di fuga.
Anneghi nel buio, circondato da rocce, tra le quali nessuno verrà mai a cercare lo Scettro.

{Morte}

298

Guidi Csaky attraverso una grande scalinata di marmo che presenta delle armature cerimoniali allineate da entrambi i lati. Scivolate poi all'interno di un salottino, con il pavimento interamente ricoperto da un tappeto, ed illuminato dalla luce del tramonto proveniente dalle finestre che si affacciano su chiostro erboso. Le pareti della stanza sono decorate da grandi arazzi rappresentanti le quattro città vicine al Rift: Irsmuncast sull'Edge, Serakub, Greyguilds sul Moor e Pokeel.
"È bello vedere che la mia città è ben considerata qui a corte", commenta Csaky con fierezza, soffermandosi davanti all'arazzo di Serakub.
"Siamo tutti uniti nella nostra lotta contro il Rift", le rispondi. Vorresti continuare il tuo discorso ma vieni interrotto dal rumore di alcune guardie che si stanno avvicinando.
Csaky prepara corda e rampino e scatta verso la finestra. Cosa fai:

Vuoi seguirla fuori dalla finestra? Vai al **181**
Torni indietro per nasconderti dietro le armature cerimoniali? Vai al **352**

299

Ti senti sempre più incorporeo, come se il tuo corpo e la tua mente stessero andando in pezzi. Yaemon ti tiene stretto in una morsa di ferro, una sensazione di inesorabile terrore nel caos. Poi la caduta, seguita da un dolore lancinante. Sei stato trascinato giù assieme a Yaemon e spenderai l'eternità in un lago di sangue bollente all'Inferno.

{Morte}

300

Un tremendo boato riempie la caverna, come un suono di speranza echeggia in questa fossa angosciante. Qualcosa sta prendendo forma dal suolo davanti a voi. Ha l'aspetto di una tigre con la pelliccia bianca come la neve fresca, e con gli occhi azzurri come il ghiaccio.
È lo Spirito della Tigre di Kwon.
Kwon non ha abbandonato il suo più devoto seguace, ma il suo aiuto ha un prezzo. Sottrai 1 punto di Energia Interiore: lo Spirito della Tigre lo ha attinto da te per materializzarsi qui, nel piano della vita, così lontano dalle terre di culto di Kwon. Le Spirito della Tigre balza contro la Vedova Nera, colpendola con gli artigli e con i

denti. Il nemico però resiste agli attacchi ed essendo questo il suo regno, hai qualche dubbio che il seguace di Kwon possa uscirne vincitore.
Con la Vedova Nera impegnata in questo combattimento però, è il momento giusto per fuggire - se ci riesci.
Se hai l'arte dell'Evasione, puoi usarla per scivolare via tra le maglie della ragnatela. Vai al **162**.
Puoi scegliere di usare la Energia Interiore per liberarti, vai al **159**.
Puoi usare la statuetta del ragno d'onice (se la possiedi e vuoi vedere se può essere usata a questo scopo) Vai al **272**.
Altrimenti, non ti resta che usare uno shuriken (o la tua garrotta se non hai più shuriken) per provare a tagliare la tela. Vai al **218**.

301

Vieni scoperto non appena ti issi sul parapetto e i soldati di Nemesis si abbattono su di te mentre Csaky fugge per salvarsi.
Ti cali lungo la corda del rampino subito dopo di lei, ma un dardo di balestra ti colpisce alla gamba rendendo vano ogni tuo tentativo di fuga dalla pattuglia di Dama che si dirige verso di te per arrestarti.
Vieni imprigionato nella torre senza finestre del dongione e sei costretto ad attendere la tua udienza con il presunto Signore Supremo.

Sfortunatamente per te, l'opportunità dell'udienza non si presenta, e vieni lasciato in catene e senza cibo né acqua fino a morire di sete, prigioniero nel tuo Palazzo.

{Morte}

302

Tocchi con l'amuleto il ghiaccio scuro che si scioglie istantaneamente per rivelare un uomo in larghe vesti d'oro. La pelle del viso è bruciata e squamata. L'uomo mette mano alla cintola per dalla quale estrae una maschera d'oro sorridente, che usa per coprirsi.
"Voi non siete aguzzini", gracchia.
Gli dici che siete qui per effettuare un salvataggio sebbene il posto sia ora circondato dalle forze della Vedova Nera.
"Non ho molto tempo", dice il mago, con una smorfia, "perché mi hanno fatto bere del veleno di Nullaq poco prima di congelarmi - un modo per conservare il mio dolore per l'eternità - la mia punizione per aver trovato il Talismano della Morte".
Il mago ha una convulsione. "Abbiamo avuto uno Strumento del Fato con la nostra crociata che è venuta a conoscenza di una grotta al sesto livello. Si dice che il Fato regni lì, attraverso la sua rappresentante, Fortuna, e che offra una rapida fuga dal Rift, sebbene possa esigere un pedaggio.

La mia forza appassisce e il mio bastone è perduto, ma percepisco del potere in quella torcia che portate. Se mi lasciate attingere alla sua forza, allora posso trasportarvi direttamente al livello superiore, più vicino alla grotta".
Consideri se sia opportuno lasciarlo attingere al potere della torcia di Lumen, creato dal più potente stregone di tuo padre.
Devi prendere in fretta una decisione, perché il veleno sta avendo effetto sul mago. Peggio ancora, senti i rumori di urla infuriate provenienti dalla camera accanto - non sai dire se si tratti di preti o soldati.
"Dobbiamo cogliere questa possibilità di fuggire, Vendicatore" dice Glaivas. "Non posso lasciare che mi prendano di nuovo. Non lo farò".
Vuoi:
Lasciare che il mago attinga al potere dalla Torcia di Lumen, in modo che possa teletrasportarsi te? Vai al **332**.
Rifiutare e cercare un'altra via d'uscita? Vai al **342**.

303

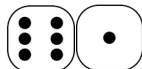
Procedi a passo di marcia lungo la Strada del Palazzo superando alcuni negozi chiusi, fino a che non ti trovi davanti alle alte mura del Palazzo, i cui cancelli sono sorvegliati da una pattuglia di vergini dello scudo di Dama.
La vista di queste guerriere coraggiose ti riempie di sollievo.

È troppo buio perché ti possano riconoscere alla luce delle torce dai propri posti di guardia sulle mura.
Ti sforzi di vedere le tue bandiere, un ippogrifo su sfondo a scacchi; le senti sventolare, ma il buio le nasconde. Chiedi di essere lasciato entrare.
"Nessuno può entrare a Palazzo a quest'ora," risponde la guardia.
Ribatti che nel tuo caso sei sicuro che verrà fatta un'eccezione.
"Il Signore Supremo ha ordinato la chiusura totale del Palazzo già da ieri."
Ti trovi per un attimo senza parole. Non eri qui ieri, per emanare un simile proclama. Quale follia ha colpito la Guardia?
Sollevi lo Scettro e ordini che aprano i cancelli, poiché sei il legittimo Signore Supremo di Irsmuncast.
Vai al **338**.

304

Con rigorosa forza d'animo, ti concentri per mantenere la mente sgombra da pensieri negativi. Spendi 1 punto di Energia Interiore per resistere all'odio puro e primordiale di questi Esseri Antichi in meditazione. Prosegui verso la grotta di fronte più rapidamente e silenziosamente possibile. Vai al **150**.

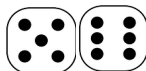
305

"Saremo dall'altra parte prima che loro se ne accorgano" dice Glaivas "grazie al più grande ninja di Orb. Che Allmother vegli su di te, Vendicatore".
Scivoli lungo le ombre della parete della caverna senza fare rumore, alla ricerca di un ingresso al cancello, il cui muro è illuminato da una sgradevole luce gialla creata da cristalli luminosi lungo lo stesso.
Saltando afferri una sporgenza sulla roccia e ti sollevi sul muro.
Ti accovacci, osservando una manciata di insetti-umanoidi dall'armatura verde con teste simili a formiche e quattro braccia.
Pattugliano le pareti armati di balestre e uno, in particolare, si avvicina: ti scoprirà se non agisci rapidamente.
Strisci dietro di lui e gli fai scorrere la garrotta sul collo, tirandolo verso il basso.
Il suo esoscheletro ti impedisce di tagliargli la

gola, per cui, semplicemente, lo schiacci.
Ti chiedi quanto tempo ci vorrà prima che notino l'assenza della guardia. Come intendi procedere?
Indossi la sua armatura e ti precipiti ad aprire il cancello? Vai al **321**.
Prosegui furtivamente per aprire direttamente la porta? Vai al **327**.

306

Sferri un Pugno di Ferro alla clessidra luminosa e la sabbia si riversa fuori, ammucchiandosi sui tuoi piedi. Ti volti per vedere se Hengist sia stato liberato dall'incantesimo, ma ti ci vuole un tempo lunghissimo per girarti verso di lui.
Sembra ancora congelato nel tempo e, non appena l'ultimo granello di sabbia cade al suolo, segui il destino di Hengist.
Solstice non è rapido nel perdonare questo atto vandalico nel Tempio del Tempo e l'armata cittadina si mette in marcia verso l'Abisso all'alba. Senza un esercito, la tua città nulla può per fermare il contrattacco dell'Abisso e, quando alla fine vieni liberato dalla stasi, la tua morte giunge presto.

{Morte}

307-Shadazar

307

La figura snella davanti a te è una elfa oscura ammantata in vesti color porpora. È Shadazar, ex comandante delle forze dell'Abisso, che hai trovato alla guida delle truppe alla sommità del tuo palazzo a Irsmuncast, dopo la loro invasione della città. In effetti i muri mutevoli di questa sala mostrano lo stesso panorama che vedresti se fossi di nuovo sul tetto del Palazzo.
L'ultima volta la sconfiggesti per liberare la tua città e adesso, gli occhi che brillano nel viso dalla pelle scura, è pronta a vendicarsi. Shadazar non dice nulla che tu possa comprendere, ma getta da parte le proprie vesti, mormorando parole abominevoli: comincia una grottesca trasformazione.
Il suo viso si allarga, il naso muta in un becco adunco e dalla testa spuntano piume grigie. Grosse ali squamose si protendono dalla sua schiena, seguite da una lunga coda coperta di aculei.
È diventata un drago avvoltoio che, secondo ogni logica, è troppo grande per essere contenuto nella stanza in cui sei entrato.
Salti di lato mentre la sua mole massiccia si sposta in avanti ed eviti il becco, ma la coda sferza verso di te.
La tua Difesa è 8 e non puoi bloccare qualcosa di così pesante.
Se vieni colpito perdi 3 punti di Spirito.

Se sei ancora vivo, miri un Calcio della Tigre che Salta al suo collo esposto. La sua Difesa è 5.
Se colpisci, controlla se il numero lanciato (dopo avere applicato un Eventuale Modificatore della Fortuna) è pari o dispari.
Se è dispari, allora il colpo passa attraverso l'avversario come se tu fossi un fantasma.
Se fallisci nel tuo attacco, Shadazar si volta per sferzarti di nuovo con la coda, come spiegato sopra.
Se il tuo calcio ha successo e il numero lanciato è pari, il colpo va a segno e Shadazar ruggisce mentre la sua forma svanisce in una nube di fumo.
Vai al **251**.

308

Tasti il muro fino a trovare lo sportello nascosto che ospita il meccanismo che consente ai grossi pendoli di oscillare.
Li disattivi e l'inerzia li spinge ancora per alcuni istanti, prima che si fermino.
Procedi senza pericolo. Vai all'**80**.

309

Con una capriola ti sottrai dalla traiettoria del colosso di pietra, poi con agilità gli salti sopra alla testa e corri verso il portale di pietra.
Afferri Eris e insieme raggiungete la scala di pietra in tutta fretta.
Vai al **234**.

310

Ti fai avanti e fai esplodere un potente pugno in direzione del diaframma della creatura.

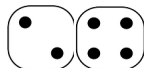
Nykur
Difesa contro il Pugno di Ferro: 3
Resistenza: 26
Danno: 1 Dado + 1 *

Se hai sconfitto il Nykur, vai al **49**.
Altrimenti il Nykur ti impedisce di allontanarti attirandoti a sé tramite il vortice dell'unico occhio, per poi frustarti usando i suoi tentacoli spinati.
Lancia un dado e dimezza il risultato (arrotondando per eccesso) - il risultato rappresenta il numero di tentacoli che ti attaccano in questo momento. La tua Difesa è 7 contro ogni attacco e puoi pararne soltanto uno.
L'asterisco (*) indica che se vieni colpito da 3 tentacoli nello stesso round, questi ti trascinano sott'acqua e perdi 1 dado aggiuntivo di Resistenza a causa dell'acqua ingerita prima di liberarti.
Se sopravvivi, vuoi colpirlo con un Calcio del Cavallo Alato (vai al **320**), eseguire un Atterramento Denti di Tigre (vai al **330**) oppure vuoi colpirlo con un altro Pugno (ritorna in all'inizio del paragrafo)?

311

Emergi dalla galleria nelle catacombe in un sepolcro dove un uomo dall'aria familiare giace in una bara di pietra aperta, coperto da uno spesso strato di polvere. È Naijishi, il tuo padre adottivo, in pace e perfettamente conservato.
I suoi occhi si aprono e ti fissano.
"Tu non sei mio figlio," ti dice in una voce indebolita dalla vecchiaia. "Non mi hai salvato da Yaemon. Possa tu essere dannato per l'eternità."
Vuoi:
Ragionare con lui dicendo che eri solo un ragazzo quando fu ucciso? Vai al **113**.
Afferrarlo e dirgli di non credere che sia Naijishi? Vai al **257**.

312

Tocchi con l'amuleto il ghiaccio scuro che si scioglie in fretta per rivelare un uomo tarchiato. Indossa una sopravveste bianca che porta l'emblema di una croce rossa.
È in una sorta di stasi, come una statua vivente.
"Forse la sua fede in Avatar lo protegge da questo luogo" dice Glaivas.
"Non c'è dubbio che fossero in attesa di trovare un modo per indebolire la sua devozione".
Puoi selezionare solo un'opzione che non hai già scelto. Chi libererai ora?
L'uomo in armatura d'argento? Vai al **292**.
L'uomo in vesti d'oro? Vai al **302**.

313

Una tigre scivola fuori dalle tenebre; si lascia sfuggire un ruggito sordo dalla zanne, non appena coglie il tuo odore. Vuoi:

Lanciarti all'assalto? Vai al **199**.

Tendere la mano in un gesto di pace? Vai al **233**.

314

L'alta e scarna figura di Lackland, Sommo Sacerdote di Nemesis, si precipita nella sala del trono con un contingente di soldati umani e orchi. Blocca la sua corsa non appena nota il cadavere a faccia giù sul pavimento e tu che siedi tranquillamente sul trono.

Il suo sguardo sgomento si sposta dalla tua cintura alla corona della rosa, fino a spostarsi sullo stocco rotto e le vesti dorate del cadavere.

Un gruppo di vergini dello scudo, guidate dalla Signora della Forza Lady Gwyneth e accompagnate da Csaky e Doré, irrompe nella sala

attaccando i soldati di Nemesis alle loro spalle.
Lacklan comincia a fare un incantesimo ma tu decidi di corrergli incontro prima che riesca a completarlo. Vai al **152**.

315

"Gli dei ci hanno concesso questa opportunità" dice Taflwr. Lui e Doré guidano il gruppo nei tunnel dove avevano lasciato i corpi degli Elfi Oscuri che avevano rapito Taflwr.
I tuoi compagni indossano le armature nere per mascherarsi alla meglio, sebbene Doré indossi la veste di uno stregone color blu notte sopra la sua armatura.
"Vendicatore, tu sarai nostro prigioniero" dice Taflwr. "Non potranno rifiutarsi di aprirci le quando ti vedranno scortato da Elfi Oscuri".
Tu annuisci e ben presto vieni ricondotto davanti al muro del cancello, con il suo mastio che si delinea passo dopo passo. Le porte di pietra si aprono e si affaccia una mezza dozzina di umanoidi a forma di insetti con armatura verde, ciascuno dei quali con quattro braccia e teste simili a formiche. Sono per lo più armati di picche e salutano il vostro gruppo con schiocchi di gioia.
Fermano il vostro gruppo e chiedono qualcosa, ma il loro linguaggio vi è sconosciuto.
Doré sguaina la spada, colpendo al centro e il resto di voi segue il suo esempio. Una maga-insetto senza armatura, con quattro ali sulla

schiena, vola su di voi, invocando la roccia davanti a lei di cambiare forma e respingendo Doré, pieno di rabbia. Poi lei ti identifica e sbatte le mandibole, dopodiché i suoi soldati si voltano per affrontarti.
Prendi nota che puoi aggiungere +1 al Modificatore solo per il prossimo attacco grazie all'elemento sorpresa. Se Thybault e Eris sono con voi, vai al **95**. In caso contrario, se Glaivas ha un'arma, vai al **105**. Se Glaivas non ha nessuna arma, vai al **115**.

316

I libri riguardano la storia di Orb e dissertazioni sul Tempo, alcuni parlano anche di profezie. Ne sfogli alcuni per vedere se contengono indizi.
Scorrendo una serie di teorie, leggi quanto segue:
"Molti saggi hanno imputato il Tempo all'adorazione del presente e il Fato all'adorazione del futuro, poiché tutti viviamo nel tempo, l'eterno adesso, e questo è ciò su cui il Tempo ha signoria. Eppure attraverso il tempo viene palesato il nostro fato, divenendo il nostro eterno adesso al punto del nostro destino e il fato si interseca con l'eterno adesso a snodi cruciali nella vita del singolo. Una cosa che sappiamo per certo è che il Fato non può esistere senza Tempo e il Tempo non ha significato senza Fato."
Non impari molto che possa aiutare Hengist, ma puoi comunque aggiungere +1 al tuo Modificatore

di Fortuna, per la tua migliore comprensione dei concetti di tempo e fato. Ritorna all'**80** e fai un'altra scelta.

317

Una sagoma oscura appare dietro Manse e fa scivolare una garrotta attorno al suo collo, stringendo così forte da obbligarlo a lasciare il bastone e a ritrasformarsi in un nugolo di calabroni.
Fissi incredulo Aiko, la tua amica ninja che cadde sull'Isola dell'Abbondanza e che ora ricambia il tuo sguardo.
"Kwon è sempre con te, amico mio," dice, prendendo una torcia dalla cintura e accendendola, in modo che le catacombe si riempiano di fumo. "Adesso vai, ho un conto in sospeso con lui."
Le rivolgi una benedizione nel nome di Kwon, quando riesci ad aprire la porta.
Alcuni calabroni ronzano verso di te, nonostante il fumo.
Il bastone di Manse si trasforma in un vero cobra dal cappuccio e scivola verso di te, la testa sollevata e pronta a colpire.
Sbatti la porta con un tonfo, schiacciando il serpente contro lo stipite e impedendo ai calabroni di entrare.
Se hai giocato il Libro 5: GUERRIERO!, e hai inseguito e ucciso Honoric, vai al **269**.
Altrimenti, vai al **383**.

318

Luca -¯con uno schiocco di dita - chiama uno dei suoi scrivani e gli chiede di accompagnarti alla Sala delle Preghiere. L'uomo getta della sabbia fine su di una macchia di inchiostro presente sulla pergamena davanti a lui prima di alzarsi e raggiungerti.
Vieni riaccompagnato esattamente da dove sei venuto e aspetti di ritrovarti da solo con l'uomo per poi colpirlo con un colpo della Zampa di Tigre in piena nuca facendogli perdere conoscenza. A quanto pare, il numero di gente svenuta nel Tempio continua ad aumentare. Cosa fai:
Cerchi Lackland nelle sue stanze private? Vai al **376**.
Cerchi Lackland sul retro della Grande Sala in caso sia andato li a pregare? Vai al **410**.

319

Eris viaggia al tuo fianco, e insieme attraversate i grandi pilastri di roccia vulcanica che vi sovrastano e che vi fanno sentire insignificanti in questa vasta distesa sotterranea.
Ad un tratto avverti un leggero movimento e fai cenno a Eris di prepararsi a un eventuale combattimento.
Da dietro una stalattite sbucano fuori Tyutchev con la spada sguainata e, subito dietro, Thaum. Il primo si rivolge a Eris:
"Sarebbe un peccato che tu morissi qui, Eris. Lo

sai benissimo che noi due siamo più forti. Unisciti a noi, e insieme supereremo le incomprensioni del passato".
Eris è piuttosto agitato per la loro offerta. Si vede chiaramente sopraffatto da Thaum.
Che vuoi fare?
Far capire a Eris che non gli avrebbero mai fatto questa offerta, se fossero stati così sicuri di vincere? Vai al **14**.
Ricordare a Eris che i due sono seguaci di Anarchil e per questo non possono essere di certo attendibili? Vai al **24**.
Ricordare a Eris che questi Portatori del Chaos hanno teso un'imboscata che ha reso lui prigioniero e che ha portato Vespers alla morte? Vai al **34**.

320

Avanzi nell'acqua che ti bagna fino alle ginocchia, per colpire fortemente la ripugnante testa della creatura con il tallone.

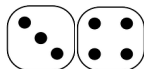
Nykur

Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 5
Resistenza: 26
Danno: 1 Dado + 1 *

Se hai sconfitto il Nykur, vai al **49**.
Altrimenti il Nykur ti attira a sé con il vortice dell'unico occhio, per poi sferzarti con i suoi tentacoli spinati.
Lancia un dado e dimezza il risultato (arrotondando per eccesso) - il risultato rappresenta il numero di tentacoli che ti attaccano in questo momento. La tua Difesa è 7 contro ogni attacco e puoi pararne soltanto uno.
L'asterisco indica che se vieni colpito da 3 tentacoli nello stesso round vieni trascinato sott'acqua e perdi 1 dado aggiuntivo di Resistenza a causa dell'acqua ingerita prima di liberarti.
Se sopravvivi, vuoi colpirlo con un Pugno di Ferro (vai al **310**), eseguire un Atterramento Denti di Tigre (vai al **330**) oppure vuoi colpirlo con un altro Calcio (ritorna in cima al paragrafo)?

321

Indossi l'armatura come puoi, ma alcuni elementi non si adattano dal momento che non è stata progettata per un essere umano. Cammini lungo il muro verso gradini di pietra che scendono verso il cancello ma, nonostante gli sforzi, risulta evidente che non sei una degli insetti guardia. I balestrieri

si muovono rapidamente per lanciare i quadrelli su di te.
Se hai ancora un po' di polvere accecante, puoi utilizzarla per abbagliare i balestrieri. In tal caso vai al **12**.
Altrimenti, la tua Difesa contro i dardi che ti volano contro è 8 e non puoi parare.
Se vieni colpito e non hai l'arte dell'Intercettazione, perdi 1 dado di Resistenza.
Se non hai neanche l'Immunità, allora devi perdere 1 altro dado di Resistenza per il veleno.
Ti sbarazzi dell'inutile armatura, scendi verso il cancello, rimuovi la barra di metallo e spalanchi le porte proprio quando il tuo gruppo si avvicina. Schiocchi di mandibole frenetici risuonano lungo tutta la parete quando gli insetti guerrieri comunicano tra di loro.
Un insetto guerriero che brandisce una picca ti affronta da un lato e la tua difesa contro questo attacco è 10.
Se vieni colpito, perdi 1 Dado + 3 di Resistenza.
Se sopravvivi, contrattacchi con un Calcio della Tigre che Salta e tramortisci la guardia. Quindi il tuo gruppo avanza rapidamente verso la porta, combattendo gli insetti guerrieri accorrenti che si affrettano giù dal muro.
"Avanti!' grida Doré con un bagliore folle negli occhi. Tu conduci la corsa, guidato dalla Torcia di Lumen nel condotto di lava a destra al di là del muro. Vai al **171**.

322

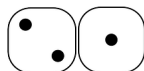
Senza esitare, tracci il simbolo della spirale sulla fronte per poi proseguire all'interno del Tempio consapevole che Kwon ti perdonerà per questo poiché stai agendo per suo conto.
Lasci che la folla ti trasporti fino a quando decidi di creare un diversivo facendo inciampare un orco in fila davanti a te. Il caos generato dalla folla creatasi intorno all'orco ti consente di sfuggire inosservato in un corridoio laterale senza essere notato dai sacerdoti presenti nella Grande Sala. Cosa fai?
Cerchi Lackland nelle sue stanze private? Vai al **376**.
Cerchi Lackland nel suo ufficio? Vai al **394**.
Cerchi Lackland sul retro della Grande Sala in caso sia andato li a pregare? Vai al **410**.

323

Amin si accartoccia senza vita subendo la forza del tuo ultimo colpo. Non andrà più a caccia dei seguaci di Kwon per ucciderli sulle polverose strade di Upanishad.
Ti giri e vedi che la Custode è stato schiacciato completamente da Glaivas, e il suo icore è schizzato dappertutto dal suo corpo martoriato. Il tuo compagno riacquista la sua compostezza e guarda dietro di te, scrollando le spalle, mentre i suoi occhi sembrano spiritati.
Alla morte della loro Custode, le creature a forma

di polipi crollano giù dalle alcove, lasciando le celle aperte. Tre di loro hanno al loro interno blocchi di ghiaccio scuro, ognuno dei quali contiene un prigioniero.
Se non desidera liberare nessuno dei prigionieri, ma preferisci fuggire in tutta fretta indietro da dove sei venuto, vai al**288**.
Se vuoi liberare i prigionieri scoprirai che puoi sciogliere i blocchi di ghiaccio usando un amuleto di Nullaq. Se non ne possiedi uno, puoi recuperarlo dalla fascia alla cintura della Custode.
Vuoi liberare:
L'uomo alto in armatura d'argento? Vai al **292**.
L'uomo in vesti d'oro? Vai al **302**.
L'uomo tarchiato in una sopravveste bianca con una croce rossa? Vai al **312**.

324

Ti accasci al suolo, con la mente completamente sopraffatta dal male concentrato di queste creature. Quando questi Esseri Antichi si saranno risvegliati dalla loro meditazione, ti condurranno nella loro dimora nella città di Bone, dove

sopporterai mesi di tormento mentale fino a quando il cuore non cesserà di battere.

{Morte}

325

Correte all'imboccatura della caverna. Solo quando siete dentro e vi manca il terreno sotto i piedi scoprite che il pavimento è franato. Precipitate sulle rocce frastagliate all'interno di una voragine.
Mentre sei disteso, morente, guardi in alto per vedere che l'illusione della grotta sta svanendo. Thaum è in piedi sulla sporgenza sopra di voi e sfoggia un ghigno malefico. Il bagliore della vera grotta si intravede più lontano.
Tjutcev sta già scendendo per riprendersi lo Scettro e lo smeraldo di Orb. I tuoi ultimi pensieri sono su quanto sei stato vicino a fuggire da questo luogo di dannazione.

Tjutcev e Thaum scapperanno attraverso la grotta di Fortuna, e insieme porteranno l'orrore del caos e della morte alla tua amata città di Irsmuncast.

{Morte}

326

Ti carichi in spalla il Gran Maestro Hengist ed esci dalla stanza.
Se hai l'abilità di Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole, vai al **135**.
Altrimenti, conscio di non poter evitare i pendoli con Hengist sulla schiena, ti devi addentrare nel tempio. Vai al **119**.

327

Spingi il corpo nell'ombra contro il muro di pietra, al riparo dalla luce dei cristalli.
Scivoli da un'ombra all'altra, controllando che la pattuglia di insetti di guardia lungo la parete non venga allertata..
Raggiungi la cima della scalinata di pietra proprio quando un guerriero insetto inizia a spuntare fuori.
Ti appendi alla parte esterna del muro fino a quando non passa, poi ti tiri su e uccidi anche lui con la garrotta alle spalle, adagiandone il corpo a terra.
Dopodiché scendi al cancello, rimuovi la barra di metallo e apri le porte quel tanto che basta per far passare una persona. Mentre aspetti controlli i

movimenti delle pattuglie per assicurarti di non essere stato scoperto. Doré passa attraverso la prima porta, seguito dagli altri.
Avanzate rapidamente, guidati dalla Torcia di Lumen nel condotto di lava a destra al di là del muro. Dietro di te inizi a sentire uno schioccare frenetico di mandibole - presumibilmente i cadaveri sono stati scoperti, ma ormai siete ben lontani.
Vai al **171**.

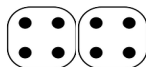
328

Con lo stesso sorriso incrollabile, Luca chiama subito le Guardie e tu non hai altra scelta che quella di fuggire più velocemente possibile.
Corri a perdifiato attraverso il tempio fino a ritrovarti in una delle quattro torri.
Dietro di te, le guardie ti stanno dando la caccia, decidi quindi di salire le scale a chiocciola che

portano in cima alla torre. Senti i passi veloci di alcuni Sacerdoti provenire dalla direzione opposta alla tua, sembrano essere molto vicini, devi trovare una soluzione per non farti catturare. Salendo la scala noti una finestra sbarrata sulla tua sinistra ed hai fortuna poiché una delle sbarre è sufficientemente usurata alla base da poterla muovere.
Se possiedi l'arte dell'Evasione, sgusci tra le sbarre della finestra per poi confonderti con la folla presente in strada. Vai al **381**.
Se possiedi l'arte di Scassinare Serrature, Neutralizzare trappole, usi il tuo piccolo piede di porco per fare leva alla base della sbarra fino a dislocarla. Questo ti garantisce sufficiente spazio per uscire dalla finestra e poi confonderti con la folla presente in strada. Vai al **381**.
Altrimenti, rimani intrappolato tra i Sacerdoti di Nemesis che stanno scendendo e le Guardie che stanno salendo le scala. Combatti coraggiosamente ed eroicamente ma vieni purtroppo sopraffatto/ucciso dal crescente numero di seguaci del Supremo Principe del Male, Nemesis, che ti si para davanti.

{Morte}

329

Vi arrampicate fino a raggiungere un ripiano in alto e velocemente spostate un masso a chiudere

l'apertura, in modo che i piccoli ragni siano bloccati di sotto.
Una volta in salvo, ispezionate l'ambiente circostante. Il ripiano su cui siete saliti si affaccia su un enorme lago sotterraneo illuminato da una luce verde iridescente proveniente dalle profondità.
Cassandra si rivolge a te freddamente: "Ho sentito parlare di questo luogo. È noto come Il Trampolino della Morte, Vendicatore - una nuotata che troveresti piuttosto sgradevole."
L'aria ha un odore pungente e di tanto in tanto l'acqua ribolle: supponi che gas di origine vulcanica abbiano trasformato l'acqua qui sotto in acido solforico.
Non c'è alcun dubbio che quell'acido vi scioglierebbe la carne dalle ossa.
Sulla vostra sinistra ci sono una serie di sporgenze rocciose - che sembrano quasi una passerella di pietra - che conducono giù fino alla riva del lago. In alternativa c'è una grotta buia a destra.
"Io vado a sinistra, Vendicatore", dice Cassandra con le mani sui fianchi, "e se desideri salvare Glaivas ti consiglio di fare lo stesso."
Se disponi dell'arte dello ShinRen, vai al **340**. In caso contrario, vuoi:
Seguire Cassandra lungo la passerella in pietra? Vai al **44**.
Lasciare Cassandra e proseguire da solo verso il tunnel a destra? Vai al **62**.

330

Salti fuori dell'acqua che ti bagna fino alle ginocchia, ed avvolgi le gambe intorno al muscolo scoperto e alle vene giallastre del collo della creatura.
Realizzi subito che non sarà facile atterrarlo.

Nykur
Difesa contro l'Atterramento Denti di Tigre: 9
Resistenza: 26
Danno: 1 Dado

Se riesci ad atterrare il Nykur, la creatura si contorce in un caos di tentacoli e puoi colpirlo con un Pugno (vai al **310** o con un Calcio (vai al **320**), aggiungendo 2 al tuo modificatore Pugno o Calcio e anche al danno ma solo per questo attacco.
Se fallisci l'atterramento, la creatura contrattacca mentre sei vulnerabile, trascinandoti sott'acqua con i suoi tentacoli spinati e causandoti 1 dado di danno da annegamento.
Se sei ancora vivo, vuoi colpirlo con un Pugno di Ferro (vai al **310**) o con un Calcio del Cavallo Alato (vai al **320**)?

331

Improvvisamente, proprio quando il tuo corpo cominciava ad abbandonarsi alla morte, il tempo si ferma e torna indietro fino al momento in cui l'impostore ti salta addosso uscendo dal suo stato

di morte apparente. È come se il Dio Tempo difendesse il portatore della clessidra nel momento del bisogno.
Conoscendo già l'attacco con il quale l'impostore vuole colpirti, sei in grado di balzare lateralmente e lasciar partire un colpo devastante che gli spezza l'osso del collo. Questa volta ti accerti che sia morto per davvero.
Raccogli lo stocco e lo spezzi in due con un colpo secco, distruggendo anche la Runa del Sonno Eterno. Tiri un sospiro di sollievo nel pensare che la letale arma di Mandrake non verrà più usata contro di te. Finalmente hai recuperato ciò che ti apparteneva di diritto, sei tornato ad essere il Sovrano di Irsmuncast.
Stai per andare a cercare delle guardie del Palazzo quando senti un trambusto provenire dall'atrio.
Se hai un diario macchiato di sangue (non soltanto un diario rilegato in pelle), vai al **87**.
Altrimenti, qualcuno sta per entrare nella sala del trono. Cosa fai:
Nascondi il corpo dell'impostore dietro al Trono? Vai al **99**.
Indossi gli abiti dorati dell'impostore? Vai al **114**.
Ti siedi semplicemente sul tuo trono e li attendi? Vai al **314**.

332

Il mago tocca il cono di alabastro sulla punta della torcia di Lumen e, dal momento che tieni in mano

l'asta di ebano, puoi sentire la magia dell'oggetto fluire via.
"Ho impresso la posizione della grotta su questa verga" dice. "La sua prolungata forza vi guiderà alla grotta di Fortuna dopo il mio incantesimo".
Pronuncia le parole dell'incantesimo, barcollando per l'effetto del veleno che scorre nelle sue vene. Il mago si affretta a terminare l'incantesimo.
L'ambiente attorno a voi cambia bruscamente. Tira 1 Dado.
Se ottieni 1 o 2, vai al **192**.
Se ottieni 3 o 4, vai al **230**.
Se ottieni 5 o 6, vai al **254**.

333

Varchi la porta aperta della grande pagoda, l'ingresso illuminato da una solitaria lanterna rossa.
Entri in un ampio atrio con il suolo coperto da un tatami che porta il simbolo di un serpente attorcigliato a una croce capovolta. Le pareti della stanza sono in continuo mutamento: da legno spoglio a un cortile in pieno giorno a un giardino illuminato dalla luna, senza mai fermarsi.
Ritto in piedi, come se ti attendesse, c'è un uomo vestito di rosso.
Se hai giocato il terzo libro della serie, USURPATORE!, e hai ucciso il Maestro d'Arme Aiguchi nell'Anello di Vasch-Ro, vai al **13**.
In caso contrario, vai al **223**.

334

Sei steso a faccia in giù sull'erba, il vento che ti accarezza la pelle e la luce del sole che splende sul tuo corpo. Ti alzi in piedi e assapori per un istante l'immensità del cielo sopra di te, un gradito sollievo rispetto alle opprimenti rocce dell'Abisso e al piano illusorio sul quale sei stato mandato.
Sei arrivato su una collina che sovrasta la campagna.
La scena davanti a te è terribilmente familiare, probabilmente il tuo più grande trionfo: sei in piedi su Greenridge e osservi il campo di battaglia dove il tuo esercito sconfisse la Legione della Spada di Doom.
In lontananza intravedi il fumo che sale dai camini del villaggio di Bridgbeam e, mentre i tuoi occhi spaziano sulla terra fino a Hartwig Fell's Farm, le grida dei morenti e il rombo della cavalleria in carica ti risuonano ancora nelle orecchie.
Ora la terra è percorsa da lunghe fosse che servono da sepolcro per i caduti. Furono ultimate dai contadini perché il tuo esercito dovette tornare di corsa in città.
Qua non c'è niente per te, eccetto i fantasmi del passato; eppure ti attardi ancora alcuni attimi in contemplazione.
Se hai giocato il libro 5: GUERRIERO! e hai ucciso Honoric inseguendo il suo esercito, vai al **370**.
Altrimenti vai al **267**.

335

Il Paladino aggancia il guanto al polso sinistro. Prendi nota sul Foglio d'Identità che Doré possiede il guanto d'argento. Doré mostra stupore quando lo flette e lo torce a suo piacimento, come se si trattasse di una vera e propria mano.
Foxglove domanda di nuovo lo Scettro, mentre decine di cavalcatori di ragni formano un semicerchio intorno a voi e cominciano a chiuderlo sotto lo sguardo impassibile della Vedova Nera.
Devi agire rapidamente, o la tua fuga sarà inutile.
Se viaggi con Eris, gli puoi chiedere di lanciare un incantesimo, se lo desideri. Vai al **118**.
Altrimenti, come intendi agire?
Provi a bruciare la ragnatela con una torcia presa da uno dei tuoi compagni? Vai al **128**.
Cedi lo Scettro in cambio della vostra fuga? Vai al **138**.

336

Rientri ansiosamente nel corridoio, in mezzo al quale oscillano i tre giganteschi pendoli affilati.
Questa volta ti aspetti il rallentamento del tempo che accompagna la tua avanzata, quindi hai maggiori speranze di passare. Ricorda che se hai l'Acrobazia puoi ripetere il tiro di dado per ogni paragrafo.
Tira un dado mentre passi il primo pendolo.
Se il risultato è 1-5, lo superi senza incidenti.

Se il numero è 6, vieni ferito gravemente e perdi 8 punti di Resistenza.
Se fallisci ma sei ancora vivo, torna all'inizio del paragrafo.
Se avanzi, tira un dado per il secondo pendolo.
Se il risultato è 6, vieni ferito e scagliato contro un altro pendolo, dove muori.
Se oltrepassi il secondo pendolo, tira un dado per il terzo.
Se il numero è 6, sei stato ferito gravemente e perdi 8 punti di Resistenza, ma vieni spinto fuori dalla zona e non devi affrontare nuovamente i pendoli.
Se sei ancora vivo, passi nuovamente attraverso l'arcata coperta con perline di cristallo e lasci il tempio prima che qualcuno trovi lo scriba svenuto di cui hai preso il posto. Esci dalla Piazza delle Stagioni, notando di quanto si sia mossa l'ombra sulla meridiana del cortile. Vai al **381**.

337

Domandi a Foxglove in quale maniera sia giunta fino a qua da quando se n'è andata per una strada diversa dalla tua.
"La Vedova Nera mi ha posto sotto una terribile maledizione" dice "che mi impone di tornare qui indipendentemente da dove voglia andare. Sono sotto la sua costrizione per servire lei, e solo il tuo Scettro mi può liberare".
Vai al **409**.

338

Dalle mura del Palazzo provengono grida di sorpresa e i cancelli si aprono. Ti vengono incontro sei di Vergini dello Scudo di Dama, che ti circondano con la spade sguainate.

"E così è arrivato l'impostore di cui ci avevano avvisate!" grida una di loro.

"Sei in arresto per ordine del Signore Supremo," aggiunge un'altra, impugnando delle manette.

Vuoi:

Sferrare un calcio del Cavallo Alato in faccia alla più vicina, come punizione per questa insolenza? Vai al **399**.

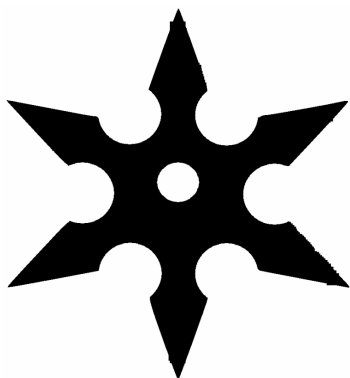
Consentire loro di ammanettarti e scortarti dentro al Palazzo? Vai al **412**.

339

Vieni tirato verso il basso e in avanti, dopodiché riemergi in un bagliore arancione sfocato. Scatti fuori dall'acqua e ti ritrovi di fianco a Glaivas, che ti ha trascinato verso questa uscita salvandoti dagli abissi.

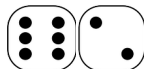
A fatica arrivate fino a uno sperone roccioso nei pressi di un'enorme fessura illuminata dalla luce di un fiume di lava che scorre attraverso di essa. Il caldo soffocante di questa sala rende difficile respirare.

Una gigantesca creatura mezza mangiata è distesa su un promontorio di roccia, gli organi interni della cosa sono visibili. Sei poco più di una

formica di fianco a un tale colosso. Ha la forma di un camaleonte e strabuzzi gli occhi quando ti rendi conto di averla vista prima: nel quarto livello del Rift hai corso per salvarti la vita dal Krathak, una creatura conosciuta dagli abitanti della Terra del Sole solo come il servo degli Elfi Oscuri. A quanto pare ci sono suoi simili che corrono selvaggi nelle profondità.
Innumerevoli creature viscide la stanno consumando lentamente. Ognuna delle creature possiede più di una dozzina di sporgenze simili a braccia che la sospingono in avanti. La loro pelle gelatinosa è verde come una piaga purulenta.
Glaivas corruccia la fronte. "Un qualche abominio di Nil. Meglio non indugiare".
Ci sono diversi tunnel di uscita a nido d'ape nella roccia vicina. La Torcia di Lumen spenta ti suggerisce di avanzare attraverso un ponte di roccia vero il tunnel dall'altra parte.
Vai al **276**.

340

Ti concentri per interpretare le espressioni del suo volto e la postura di Cassandra.
Avverti chiaramente il suo sguardo sul Globo di Smeraldo e sullo Scettro.
Percepisci che lei vuole tenerti vicino nella speranza che tu abbia un momento di difficoltà e che lei possa approfittarne per impossessarsi dei gioielli. Non avverti tuttavia alcun inganno da parte sua su Glaivas, anche se non sai interpretare se lei stia dicendo tutta la verità o ti stia nascondendo qualcosa.
Vuoi:
Seguire Cassandra lungo la passerella in pietra? Vai al **44**.
Lasciare Cassandra e proseguire da solo verso il tunnel a destra? Vai al **62**.

341

"Il nostro Signore è in lutto per Glaivas", grida Gwyneth, facendo un passo in avanti.
"Come spieghi che il Vendicatore in lutto non abbia ancora consultato Hengist?" le chiedi. "Glaivas è vivo, Gwyneth. Sono andato nel Rift per salvarlo per poi tornare nel mio stesso Palazzo e scoprire che si è rivoltato contro di me!".
Fai un Tiro della Fortuna per vedere se Gwyneth viene scossa dai tuoi commenti.
Se la Fortuna ti sorride, vai al **76**.
Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **166**.

342

Rifiuti, non fidandoti della proposta. Glaivas scuote la testa rassegnato.
Il mago fa un'altra smorfia perché il veleno gli scorre nelle vene e crolla a terra.
"Mentre la morte si avvicina" dice, contorcendosi involontariamente "mi armonizzo con l'aldilà. Gli dei si stanno muovendo, riesco a sentire il peso della loro presenza, riposizionandosi attraverso i loro rappresentanti".
Il mago cade inerte, con gli occhi che ruotano all'insù, e farnetica. "Una mente si muove nel buio... Al maestro della fiamma viene negata la sua vendetta... Un'ombra sul trono..."
Poi tace, gli occhi fissi al soffitto, nella morte. Glaivas mormora una preghiera per Allmother e chiude le palpebre del cadavere. Vi voltate per fuggire dal Santuario Proibito.
Vai al **288**.

343

Cammini lungo i margini della strada, diretto al Green che è buio e vuoto a quest'ora, essendo i padiglioni chiusi per la notte.
L'atmosfera in città sembra calma, con un po' di animazione proveniente da una locanda nelle vicinanze. Le strade sono illuminate da lampade appese fuori dalle abitazioni, un dovere di ogni cittadino dopo il tramonto. Stranamente non vedi in giro nessuna pattuglia della guarnigione. Vuoi:

Dirigerti a nord per tornare ai tuoi alloggi nel Palazzo? Vai al **303**.
Dirigerti a est per partecipare all'ultima funzione religiosa nel Tempio di Kwon, per rendere grazie a seguito della tua fuga dall'Abisso? Vai al **363**.

344

Metti piede nella cella monastica, incantato dall'arazzo, fino a che non ti accorgi che gli occhi della Tigre Spirito di Kwon dovrebbero essere azzurri, non verdi.
Improvvisamente un barbaro gigantesco si fa strada attraverso l'arazzo lacerandolo e ti sferra un fendente con la spada. Riconosci questo uomo dalla sua collana in denti di donnola gigante e dalla tiara con una gemma azzurra che ha sulla fronte: è Olvar il Portatore del Caos, che hai ucciso sulle Montagne delle Visioni.
La tua Difesa contro il suo attacco improvviso è 6 e perderai 3 punti di Spirito se verrai colpito. Segna se il lancio per questo attacco è pari o dispari.
Se è dispari, sei diventato temporaneamente incorporeo e non lo puoi parare. L'attacco è sempre pericoloso, in entrambi i casi.
Se sei ancora vivo, miri allo spazio scoperto tra armatura e collo con un Colpo del Cobra. L
a sua Difesa è 5.
Se colpisci e il numero è dispari (dopo aver applicato l'eventuale Modificatore della Fortuna),

il tuo colpo passa attraverso l'avversario. Se il tuo attacco fallisce, Olvar cerca di colpirti ancora, come riportato sopra.
Se colpisci e il numero è pari, Olvar ruggisce di rabbia ma si dissolve in una nube di fumo.
Dopo questo strano incontro, investighi oltre l'arazzo, ma c'è solo una piccola cella di pietra. Non hai altra scelta che attendere che il muro si riapra. Dopo di che continui lungo il tunnel principale. Vai al **353**.

345

Getti il guanto d'argento nel baratro e ti volti per affrontare Foxglove che ti guarda sconcertata. Lo sguardo di Doré segue l'arco disegnato dal guanto verso il fondo del baratro, ma il suo volto non tradisce alcuna emozione.
Foxglove domanda di nuovo lo Scettro, mentre decine di cavalcatori di ragni formano un semicerchio intorno a voi e cominciano a chiuderlo sotto lo sguardo impassibile della Vedova Nera.
Devi agire rapidamente, o la tua fuga sarà inutile.
Se viaggi con Eris, gli puoi chiedere di lanciare un incantesimo, se lo desideri. Vai al **118**.
Altrimenti, come intendi agire?
Provi a bruciare la ragnatela con una torcia presa da uno dei tuoi compagni? Vai al **128**.
Cedi lo Scettro in cambio della vostra fuga? Vai al **138**.

346

Lo shuriken taglia di netto la fune sul lato opposto del ponte. Cassandra lancia un urlo di disperazione mentre cade giù nel nel buio del baratro. Nota sul Foglio d'Identità che hai preso la tua vendetta contro Cassandra.

Thybault riesce a malapena a contenere la gioia, rimarcando che si tratta di un seguace di Anarchil in meno. Decide quindi di tornare indietro e mettersi alla ricerca di Taflwr ed Eris.

Tu invece, seguendo le sue indicazioni, ti rechi alla ricerca di quella strana stalagmite di cui ti aveva parlato che potrebbe essere il luogo dove è rinchiuso Glaivas. Vai al **150**.

347

Attacchi Manse prima che possa terminare l'incantesimo. Il tuo colpo gli passa attraverso come se tu non fossi reale, ma all'avvicinarsi del tuo pugno è costretto ad arretrare.

Manse lascia cadere il proprio bastone di giada che si trasforma in un vero cobra, con il cappuccio spalancato e pronto ad attaccare.

Devi usare i tuoi riflessi rapidi come il lampo per afferrare il serpente mentre ti colpisce. La tua Difesa contro il cobra del cappuccio è 5 e non puoi parare.

Se il suo attacco va a segno, pedi 3 punti di Spirito. Se sopravvivi, lo afferri e gli torci la testa fino a che non smette di muoversi.

Manse sta lanciando un'altra magia, ma tu gli scagli in faccia il serpente e corri verso di lui. Si acciglia e si scompone di nuovo in uno sciame di calabroni. Giri sui tacchi e torni di corsa verso la porta, scoprendo che, per qualche oscuro caso, si apre facilmente. Te la sbatti alle spalle per fermare lo sciame.
Se hai giocato il Libro 5: 'GUERRIERO', e hai inseguito e ucciso Honoric, vai al **269**. Altrimenti vai al **383**.

348

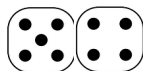
Lanci la statuetta nella bocca spalancata della Vedova Nera, ma non succede niente. Probabilmente hai inteso male l'utilizzo del regalo che Foxglove ti aveva fatto, e ora è perduto.
Vai al **4**.

349

Lanci la statuetta del ragno d'onice contro la Custode, che in tutta risposta la afferra al volo e la ispeziona.
"Un bel oggettino," dice, "posseduto solo dalle sacerdotesse della dea. Si dice che una delle fedelissime non sia tornata dal quarto livello. È stata lei a donartelo?"
Scrolli le spalle, e lei te lo lancia di nuovo.
"Molto bene", dice, "Ognuno ha i suoi segreti. Trovo divertente che stai portando un ricordo di Nullaq con te; forse è un presagio della tua

inevitabile ascesa."
Riprendi la statuetta del ragno d'onice, il quale a contatto con la tua pelle rilascia una scarica elettrica. Perdi 2 punti di Resistenza.
Se sei ancora vivo, la Custode fa una risata di scherno, un suono orrendo che riecheggia in tutta la camera. Glaivas si rannicchia nella sua cella a sentirlo, tappandosi le orecchie. La custode si è presa gioco di te, concentrando energia nella Statuetta mentre lo teneva tra le mani.
Cosa vuoi fare?
Tirare Glaivas fuori dalla cella prima che lei cambi idea? Vai al **380**.
Chiedi al Custode di aiutarlo? Vai al **390**.
Lanciare lo Scettro contro il suo viso sorridente? Vai al **400**.

350

Gwyneth aggrotta le sopracciglia e abbassa la spada. "Dicesti proprio così, in una delle nostre tante conversazioni, e se mi ricordo bene non c'era nessun altro in giro che potesse udire. Tu sei il Vendicatore tanto quanto lo è la persona in quella sala del trono, per quanto ne so io".
Le ordini di recarsi immediatamente al Tempio di Dama per fermare la spedizione suicida dell'esercito verso il Rift.
Gwyneth rinfodera la sua arma. "Tratterrò l'esercito finché non rimarrà un solo Vendicatore nel Palazzo. Quando tornerò all'alba, mi aspetto di

avere degli ordini ben precisi, e sarà meglio che siano nel rispetto della tradizione del padre del Vendicatore".
Vai al **392**.

351

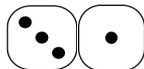
Se Glaivas ha la Spada del Paladino, vai al **385**.
In caso contrario, vai al **395**.

352

Ti nascondi dietro una lucida armatura cerimoniale sulla scalinata di marmo e blocchi il respiro non appena la pattuglia di Vergini dello Scudo si avvicina. Maledici la loro pignoleria - stanno controllando dietro ogni armatura - mentre scendono la scalinata, e quindi vieni scoperto subito.
Non volendo combattere le tue stesse truppe, corri indietro da dove sei venuto, ma le guardie lanciano l'allarme, "Impostore!" e altre urla di risposta provengono da più sotto. Venite presto raggiunti da molti soldati provenienti dal fondo della scalinata e rimanete intrappolati tra le forze di Dama e quelle di Nemesis. Si avvicinano per sottomettervi, consapevoli del vantaggio numerico, ignorando completamente le vostre proteste. Se hai l'arte della Morte Apparente puoi fingere di perdere conoscenza prima che il loro assalto ti causi delle ferite, altrimenti perdi 5 punti di Resistenza durante la colluttazione.

Se sopravvivi, le Vergini di Dama vi scortano fino alle prigioni situate nella torre senza finestre del dongione. Venite lasciati senza cibo o acqua, prigionieri nel tuo stesso Palazzo.
Non devi attendere molto comunque. C'è un graffio sulla serratura della cella e Csaky riesce ad aprirla facilmente. Pare che lei abbia scelto la via di fuga più saggia. Puoi soltanto ringraziarla per averti liberato.
"Se questo è il modo in cui Irsmuncast tratta il suo Governatore, non oso immaginare come tratta i suoi nemici", afferma la donna mentre vi dirigete ancora una volta oltre il dongione.
"Il nemico nella stanza del Trono imparerà molto presto come li trattiamo", rispondi, "ma prima dobbiamo salvare Doré dalla sua esecuzione".
Il Palazzo sembra essersi calmato dopo la tua cattura, tornando ai normali pattugliamenti periodici. Decidi di abbandonare il percorso processionale e attraversare gli alloggi della servitù per raggiungere l'entrata segreta a piano terra. Vai al **107**.

353

Procedi lungo il tunnel di pietra, i muri coperti di umidità, mentre risate folli riecheggiano attorno a te.
Un muro si contrae alla tua sinistra, spalancandosi come una bocca e rivelando una piccola cappella dedicata a Kwon, sulle cui pareti è scritto in

argento il Catechismo del Redentore.
Se vuoi entrare in questa stanza, vai al **7**.
Se vuoi semplicemente proseguire, vai al **19**.

354

Guardi impotente Cassandra raggiungere l'altro lato della gola.
Si volta e con un sorriso tira fuori un pugnale, con cui taglia il ponte di corda in modo che né tu né Thybault possiate seguirla.
"Ti aspetto a uno dei livelli superiori, Vendicatore," urla in tono minaccioso, prima di incamminarsi verso un'apertura sul lato opposto.
Thybault è irritato, ma non c'è più niente che possiate fare. Decide di tornare indietro e mettersi alla ricerca di Taflwr ed Eris.
Tu invece, seguendo le sue indicazioni, ti rechi alla ricerca di quella strana stalagmite di cui ti aveva parlato che potrebbe essere il luogo dove è rinchiuso Glaivas. Vai al **150**.

355

Solstice lancia l'incantesimo. Crolli in ginocchio, invecchiando rapidamente.
Le tue mani si raggrinziscono e si contorcono, diventando così artritiche che a malapena fletti le dita.
La vista ti si appanna, il tuo cuore batte irregolare.
Poi la stanza piomba nell'oscurità e tu crolli a terra, senza fiato. Sei invecchiato di cento anni in

pochi secondi. Il tuo tempo è finito prima del previsto.

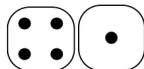
{Morte}

356

Thaum si infila nel cunicolo per primo, seguito da Tyutchev e, a breve distanza, da te. Nella quasi totale oscurità riesci a vedere Tyutchev che durante la sua corsa colpisce il soffitto con la spada facendo cadere dei detriti che bloccano completamente il passaggio alle sue spalle. Sei in trappola in questo cunicolo. Non fai a tempo a voltarti per tornare indietro che qualcosa dietro di te ti lancia addosso una ragnatela. Rimani ingarbugliato e dopo qualche istante avverti un violento dolore alla schiena. Lo Scettro cade dalle tue mani e ora è in possesso del più grande nemico di Orb.

{Morte}

357

Le tue eccezionali doti di osservazione rilevano qualcosa di molto strano provenire dall'impostore: balzi subito in posizione di guardia, poco prima che l'uomo smetta di fingersi morto e si getti su di te con il suo stocco nella speranza di coglierti impreparato.
Sfortunatamente per il tuo avversario, ti fai

trovare pronto e schivi l'attacco lateralmente per poi colpire il suo collo con il taglio della mano. Quando cade a terra ti accerti che sia morto davvero, e stavolta è così.
Raccogli lo stocco e lo spezzi in due con un colpo secco, distruggendo anche la Runa del Sonno Eterno. Tiri un sospiro di sollievo nel pensare che la letale arma di Mandrake non verrà più usata contro di te. Finalmente hai recuperato ciò che ti apparteneva di diritto, sei tornato ad essere il Sovrano di Irsmuncast.
Stai per andare a cercare delle guardie del Palazzo quando senti un trambusto provenire dall'atrio.
Se hai un diario macchiato di sangue (non soltanto un diario rilegato in pelle), vai al **87**.
Altrimenti, qualcuno sta per entrare nella sala del trono. Cosa fai:
Nascondi il corpo dell'impostore dietro al Trono? Vai al **99**.
Indossi gli abiti dorati dell'impostore? Vai al **114**.
Ti siedi semplicemente sul tuo trono e li attendi? Vai al **314**.

358

Il tunnel serpenteggia, talvolta girando su se stesso, a volte dispiegandosi quasi perfettamente rettilineo, e infine vi conduce in una caverna differente da qualsiasi altra che avete visto in precedenza.
Su una estensione accanto a una voragine, illuminata solo dalla luce rossa proveniente da una grotta sul lato lontano, ci sono enormi vermi pietrificati, con i corpi sinuosi che sporgono a intervalli dal terreno sassoso.
Dalla voragine emergono ragni delle dimensione di cavalli, ognuno dei quali montato da un Elfo Oscuro vestito di rosso: l'avanguardia delle forze della Vedova Nera sta giungendo per interrompere il vostro percorso.
Mentre il tuo gruppo si schiera, esegui un calcio per respingere il nemico più vicino, con la ferma determinazione di continuare ad avanzare ed evitare di essere bloccato. Se Thybault ed Eris sono con voi, puoi ridurre la Resistenza del tuo nemico di 6 punti, che rappresentano le ferite provocate da Eris con un incantesimo di fulmini, mentre l'avversario si avvicina.

Cavalcatore del Ragno
Difesa contro Calcio della Tigre che Salta: 5
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado + 2 (ragno)
Danno: 1 Dado (rider)

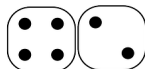
Se sconfiggi il cavalcatore del ragno, vai al **32**.
In caso contrario, devi affrontare l'attacco del ragno, e poi un altro dal cavaliere.
La tua Difesa contro le taglienti zampe del ragno è di 9, mentre quella contro la scimitarra del cavaliere è 8.
Puoi tentare di parare solo uno dei due attacchi.
Se sopravvivi, puoi eseguire un altro Calcio della Tigre che Salta come sopra.

359

Sapendo che il torrione è privo di finestre, ti liberi della tua scorta prima che la fuga diventi impossibile. Ti basta solo slogarti le giunture a lasciare cadere a terra le catene. Prima che le guardie possano reagire, sferri un calcio alla più vicina per toglierla di mezzo, quindi scatti verso le mura del Palazzo sulle quali ti arrampichi, agile come un ragno.
Grida di allarme riecheggiano nel Palazzo, ma nessuno riesce a prenderti di mira con la balestra prima che tu sia fuori vista. Procedi verso sud, con l'intenzione di fare un largo giro e dirigerti verso il Tempio di Kwon - vai al **363**.

360

Scosti la tenda di velluto nero e ti ritrovi in una grande sala di ossidiana, illuminata dalla parte posteriore del disco di fuoco della stanza precedente. Lungo il lato ci sono numerose

nicchie occupate da creature polpoidi, con la testa sopra lo stipite della porta, e con i loro tentacoli appuntiti a formare qualcosa di simile a sbarre.
"Solo una volta è successo che un intruso sia riuscito a infiltrarsi nel tempio fino a questo livello," dice, "un gruppo di crociati suicidi che presero un talismano sacro dai seguaci di morte nei pressi della città di Bone. I sopravvissuti stanno ancora pagando per la loro temerarietà di quel giorno."
La Custode si avvicina a una delle creature e sussurra qualcosa in una lingua gutturale che non credevi pronunciabile da una essere umano. La creatura ritrae i tentacoli verso l'alto, rivelando un blocco rettangolare di ghiaccio scuro. Da una fascia alla cintura il Custode prende un amuleto a forma di polpo di Nullaq. Tocca il ghiaccio che si trasforma immediatamente in acqua scivolando sul pavimento, rivelando la figura scarna e emaciata di Glaivas. Tenta di muoversi e cade dritto a terra all'interno della sua cella, troppo debole per stare in piedi. Osservi i suoi abiti verdi ridotti a poco più che stracci e i suoi occhi che hanno difficoltà a concentrarsi. Non sembra riconoscerti.
"Ecco il tuo premio, Vendicatore", dice il Custode, facendo un passo indietro con un sorriso. "Anche se in realtà questo era il tuo destino. Sono molto curiosa di sapere cosa hai intenzione di fare, considerate le forze della Vedova Nera che

circondano questo luogo. Come pensi di portarlo al di là di sette livelli del Rift? Tu non sei altro che un semplice essere umano, non riesco a immaginare come riuscirai a realizzare la profezia. Tutto ciò mette a dura prova la mia fede." Vuoi:

Tirare Glaivas fuori dalla cella prima che lei cambi idea? Vai al **380**.

Chiedi al Custode di aiutarlo? Vai al **390**.

Lanciare lo Scettro contro il suo viso sorridente? Vai al **400**.

Gettare la Statuetta del Regno d'Onice verso il Custode (se la possiedi e vuoi vedere se avrà qualche effetto)? Vai al **349**.

361

Gwyneth sorride.

"La mia unica ricompensa sarà la tua testa!".

Vai al **166**.

362

Ti sposti al fianco di Foxglove, con lo sguardo fisso su Cassandra. "Così sia!" Cassandra sputa e si lancia contro di te per cercare di strapparti lo Scettro. Tu la schivi con agilità e la respingi indietro.

Cassandra sa benissimo che ha poche probabilità di battervi e si dà alla fuga verso il palo che conduce all'apertura sul soffitto.

La sostanza luminescente e muschiosa sul muro dietro di lei rivela la sua vera natura - non si tratta

di muschio ma di migliaia di piccoli ragni. Essi prendono vita improvvisamente e si riversano al suolo in un fitto sciame che viene verso Cassandra.
Foxglove alza la mano destra per lanciare un incantesimo. Vuoi:
Lasciare che Foxglove finisca l'incantesimo? Vai al **232**.
Distrarre Foxglove in modo che interrompa l'incantesimo? (nota che se vuoi fare così e sei incantato da Foxglove, devi spendere un punto di Energia Interiore) Vai al **249**.

363

Ti affretti verso est lungo la Via del Confine e svolti nel parco avvicinandoti al chiostro del monastero, che sorge vicino alla chiesa illuminata da torce e dedicata a Kwon il Redentore.
Un monaco ti fa un cenno di saluto con il capo e apre il cancello per farti entrare; assapori il sentimento familiare di appartenenza a questo tempio.
Il monaco ti osserva attentamente. Esita per un istante ma ti accompagna al Santuario Interno, dove la Canzone di Kwon è inscritta sulle pareti in caratteri argentati.
Un gruppo di monaci è in attesa, in piedi sul tappeto di vimini.
Chiedi di vedere il Gran Maestro Hengist.
"Non è ancora tornato dal Tempio del Tempo,"

risponde un monaco calvo che riconosci come Ederic. "È via da troppo tempo. Forse ne sai qualcosa? Per quanto tu sembri essere Vendicatore, non ci possiamo fidare troppo."
Sollevi lo Scettro e annunci loro di essere Vendicatore, legittimo Signore di Irsmuncast, appena tornato dall'Abisso.
"Il Signore Supremo ci ha avvisati dell'arrivo di un impostore," replica Ederic, "e oggi nessuno può entrare o uscire dal Palazzo. Proprio adesso tu, che hai le sembianze del Signore Supremo, ti presenti davanti a noi. Eppure vedo la luce di Kwon brillare nei tuoi occhi."
Rispondi che conosci Ederic e la maggior parte di questi monaci, avendoli aiutati nell'addestramento. Indichi un monaco barbuto che non riconosci.
"Sono Xlatoc, un monaco itinerante venuto in visita per migliorare la mia conoscenza del combattimento senza armi," si presenta lui. "Ho sentito dire che Vendicatore è un maestro del Taijutsu, avendo sconfitto Yaemon in duello. Se sei davvero Vendicatore, allora dimostracelo."
Gli altri monaci si fanno da parte mentre Xlatoc si mette in guardia.
Devi convincerlo della tua abilità. Posi al suolo lo Scettro e ogni altro oggetto ingombrante, poi ti metti in guardia a tua volta. Devi scegliere una mossa dalla lista di quelle disponibili (come per esempio un Pugno di Ferro). Xlatoc non si fida di te e la tua vita potrebbe essere in pericolo. Ciò

nonostante, trattandosi di una dimostrazione contro un confratello di Kwon, non userai l'Energia Interiore.
Se hai scelto un pugno, vai al **168**.
Se hai scelto un calcio, vai al **188**.
Se hai scelto un atterramento, vai al **208**.

364

L'impostore smette di fingersi morto e si getta su di te con il suo stocco in un ultimo disperato tentativo di eliminarti.
Di riflesso esegui un rapido Pugno di Ferro, la sua Difesa è 3 a causa della posizione scomoda in cui si trova.
Se lo colpisci, muore immediatamente.
Se lo manchi, gli concedi l'ultima possibilità per infilzarti con lo stocco.
La tua Difesa contro questo attacco è 9 e puoi bloccare normalmente.
Se vieni colpito e porti con te una piccola clessidra d'argento o d'oro, e non l'hai ancora usata in precedenza, vai al **331**.
Se vieni colpito ma non hai quell'oggetto o ne hai già usufruito in precedenza, l'impostore ti uccide placando la sua sete di vendetta.
Altrimenti, se non vieni colpito, lo finisci con un colpo devastante che gli spezza l'osso del collo. Questa volta ti accerti per sicurezza che sia morto. Raccogli lo stocco e lo spezzi in due con un colpo secco, distruggendo anche la Runa del Sonno

Eterno.
Tiri un sospiro di sollievo nel pensare che la letale arma di Mandrake non verrà più usata contro di te.
Finalmente hai recuperato ciò che ti apparteneva di diritto, sei tornato ad essere il Sovrano di Irsmuncast.
Stai per andare a cercare le guardie del Palazzo quando senti un trambusto provenire dall'atrio.
Se hai un diario macchiato di sangue (non soltanto un diario rilegato in pelle), vai al **87**.
Altrimenti, qualcuno sta per entrare nella sala del trono.
Cosa fai:
Nascondi il corpo dell'impostore dietro al Trono? Vai al **99**.
Indossi gli abiti dorati dell'impostore? Vai al **114**.
Ti siedi semplicemente sul tuo trono e li attendi? Vai al **314**.

365

Ti affretti ad oltrepassare le fauci spalancate del verme gigante pietrificato, correndo con i tuoi compagni verso la luce rossa della grotta poco più avanti.
Altri cavalcatori di ragni si mettono alle vostre calcagna e la Vedova Nera si insinua lungo uno dei vermi giganti pietrificati.
Se avete hai preso nota sul Foglio d'Identità che ti sei vendicato di Tjutcev e Thaum, vai al **388**.
In caso contrario, vai al **403**.

366

Dici ad Antocidas che se la sta passando abbastanza bene nonostante il pericolo che minaccia l'esercito della città.

"Sì, prendo soldi in cambio della mia spada", dice, "preferiresti che combattessi per gli Dei che mettono i propri interessi di fronte a quelli della città?"

Cosa fai:

Riconosci che si è sempre schierato a favore della città? Vai al **145**.

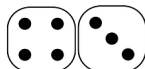
Rispondi che ricordi molto bene che la sua lealtà fosse fuori discussione a condizione che venisse pagata profumatamente in pezzi d'oro? Vai al **184**.

367

Lanci la fiala con il Sangue di Nil nella direzione di Glaivas (cancellalo dal Foglio d'identità) che la colpisce al volo con la spada sopra le ferite provocate alla creatura.

La fiala di vetro si frantuma e del fumo nero si alza dal punto in cui il veleno entra in contatto con la carne squarciata della creatura, facendola tremare e contorcere.

Il simulacro di Doré sparisce, lasciando il vero Doré libero di attaccare la creatura con un grido di "Per Rocheval!" e staccarle di netto la testa con un fendente.

Non appena lo fa, il resto del tuo gruppo proveniente dall'Abisso appare nella stanza, ma la

scena davanti a te si sta già dissolvendo. Vai al **157**.

368

La creatura assopita si sta risvegliando. Non c'è posto per nascondersi dalla sua malvagità. I suoi travolgenti occhi bianchi ti fissano in un vortice inesorabile di luce bianca.
Sei in preda al terrore e ti metti a urlare di disperazione. Hai perso completamente il controllo della tua mente e ora fai parte dei Sognatori Sibilanti, il popolo eletto di Nullaq.

{Morte}

369

Riponi tutte le tue speranze in Kwon. Chiudi gli occhi e reciti una preghiera di salvezza al grande Redentore. Vai al **300**.

370

Ti volti e ti avvii di corsa verso Irsmuncast, la tua patria. Ci vollero al tuo esercito diversi giorni di marcia dal campo di battaglia fino alla città, ma senza le vetture di salmerie per un'intera armata avanzi molto più rapidamente attraverso la campagna verde. I tuoi passi sono leggeri, come se fossi tornato ai giorni in cui ti allenavi nella corsa sull'Isola dei Sogni Tranquilli, quando ancora il peso del comando e delle aspettative non

gravava su di te.
Quando cala la notte ti trovi un riparo roccioso ai margini di una foresta e dormi sereno. Ti svegli poco prima dell'alba; le stelle splendono in un cielo che si rischiara man mano che procedi di corsa.
Vai al **148**.

371

Il guanto d'argento sulla mano sinistra di Doré prende vita sotto gli occhi spalancati e pieni di orrore dell'uomo. Il guanto sbatte ripetutamente tra due sbarre nella porta della cella come se volesse scappare, finché Doré non riesce a tirarlo a sé bloccandolo al polso.
Nell'acqua del corridoio si forma un vortice dal quale emerge la parte superiore di un orribile creatura dal torso umano.
Il tanfo che emette fa venir voglia di vomitare e la vista dell'essere è assolutamente ripugnante: la sua forma priva di pelle consiste in una massa pulsante di vene giallastre, tendini pallidi e muscoli insanguinati. Al centro del viso privo di lineamenti c'è un occhio turbinante che ti rotea ipnoticamente. Non ha braccia ma lungo la schiena presenta numerosi tentacoli che si agitano minacciosamente come fruste spinate.
Csaky entra nella cella di Doré per aiutarlo ad uscire, ma un tentacolo spinato richiude la porta della cella sbattendola, impedendo la loro fuga.

Non hai altra scelta che combattere da solo. Quale mossa vuoi eseguire?
Un Pugno di Ferro? Vai al **310**.
Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **320**
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **330**.

372

Apri la porta tenendo Csaky alle tue spalle. I vari cuochi e camerieri del Palazzo si bloccano in uno stupore generale non appena ti vedono, accorgendosi a malapena della presenza di Csaky.
Il tuo degustatore ufficiale, Mendel, si trova in piedi vicino ad un calderone di brodo.
"Il nostro amato Sovrano", dice inchinandosi. "A cosa dobbiamo l'onore della vostra presenza? Vuole che le mandi il maggiordomo?".
Gli ordini di prendere un po' di brodo e di accompagnarti verso la sala da pranzo, sapendo che una volta raggiunta questa stanza, a te familiare, sarai in grado di ritrovare la strada per le segrete.
Mendel riempie una zuppiera di porcellana con del brodo fumante mentre annuncia al personale della cucina che il loro eccellente lavoro contribuisce ad aumentare la loro ottima reputazione.
L'uomo ti fa strada attraverso i passaggi tortuosi della zona della servitù, uscendo poi in un lungo un corridoio che dà nella sala da pranzo. Mendel versa un po' di brodo in una ciotola d'argento

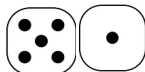
mettendo un cucchiaio li vicino, per te. Lui usa il suo personale cucchiaio di legno e, dopo aver soffiato sul brodo, ne assaggia un sorso. Dopodiché, fa un passo indietro e rimane in attesa di ulteriori ordini, sorreggendo la pentola del rimanente brodo ancora caldo.
"La vita del Sovrano sembra essere veramente dura, eh?", dice Csaky a bassa voce.
"Dovresti vedere quando ci sono demoni sul trono ed eserciti alle nostre porte", le rispondi. Cosa fai:
Congedi Mendel in modo da poter continuare il tuo cammino? Vai al **100**.
Chiedi a Mendel di mangiare il restante brodo nella tua ciotola prima di congedarlo? Vai al **211**.

373

Cadi nell'acido, che ti brucia la pelle viva. Dopo qualche istante di te non resta più nulla, tranne il Globo e lo Scettro: oggetti che nessuna creatura vivente riuscirà più a recuperare, ormai perduti in una enorme pozza di acido.

{Morte}

374

Ti trascini a lato e sferzi il tallone destro come una frusta, tuttavia, con tuo stupore, Amin rotola via per evitarlo e salta di nuovo in piedi.
Il tuo avversario contrattacca con una combinazione di pugni alle costole. La tua Difesa

contro questa mossa è 10, e se Amin dovesse avere successo ti causerà 1 Dado di Danno.
Cosa intendi utilizzare per il prossimo attacco?
Un Pugno di Ferro? Vai al **2**.
Un Colpo del Cobra? Vai al **59**.
Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **71**.
Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **83**.
Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **109**.
Un Calcio della Tigre che salta? Vai al **175**.
Un Atterramento a Mulinello? Vai al **260**.
Un Atterramento Coda di Drago? Vai al **270**.
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **280**.

375

Cassandra sbuca fuori da dietro il corpo spezzato di un verme pietrificato, con una balestra tra le mani e il lato sinistro del viso incrostato di sangue secco per una ferita alla testa.
"Il dardo è ricoperto del Sangue di Nil" dice. "'Dammi lo Scettro e ti lascerò vivere. Sbrigati!"
Se hai ancora un po' di polvere accecante e desideri utilizzarla, vai al **88**.
Se possiedi l'arte degli Aghi Avvelenati e desideri utilizzarli, vai al **98**.
In caso contrario, devi correre contro Cassandra mentre spara con la balestra su di te. Hai poche possibilità per via della distanza così breve, aiutato solo dal fatto che il suo occhio sinistro è gonfio e semichiuso per il sangue secco. La tua

continua

Difesa contro il quadrello è 5, a meno che non tu non disponga dell'Intercettazione, nel qual caso la tua Difesa è 10. Poiché non è un colpo normale, non puoi neanche cercare di pararlo.
Se vieni colpito, devi subire 1 Dado + 2 di Danno dal quadrello stesso e un ulteriore Dado di Danno da veleno (a meno che tu non disponga dell'Immunità ai veleni, che ti permette di evitare la seconda perdita di Resistenza). Probabilmente Cassandra mentiva sul fatto che il veleno fosse Sangue di Nil ed è più probabile che fosse veleno di Nullaq.
Se sopravvivi, il tuo gruppo si unisce a te nella carica contro Cassandra che si ritira in copertura tra alcune rocce che la nascondono. Non hai tempo di inseguirla, dal momento che si stanno avvicinando ancora altri cavalcatori di ragni e la Vedova Nera si fa strada lungo uno dei vermi giganti pietrificati.
Più avanti, l'imboccatura della grotta sembra ancora sgombra.
Se hai preso nota sul Foglio d'Identità che ti sei vendicato di Tjutcev e Thaum, vai al **388**.
In caso contrario, vai al **403**.

376

Scendi una scala a chiocciola illuminata da torce che emettono un inquietante fiamma argentata. L'ultimo scalino conduce ad una sala contenente file di colonne portanti dietro le quali si trovano

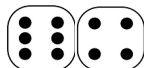
quattro porte che presumi essere le stanze private degli anziani Sacerdoti. Le torce proiettano ombre sinistre su tutte le pareti.
Il corridoio davanti a te è vuoto ma improvvisamente inizia a pizzicarti la pelle e capisci subito che c'è qualcosa che non va. Concentrandoti percepisci il suono di qualcuno che respira.
Il tuo occhio di smeraldo prude nella tua cavità oculare sinistra. Chiudi l'occhio destro e tutto diventa verde. Adesso sei in grado di individuare una grossa forma umanoide - invisibile da un normale occhio - che si muove tra le colonne e che non si è ancora accorto della tua presenza.
Se possiedi la capacità degli Aghi Avvelenati e desideri avvalertene, puoi usarli ora. Vai al **27**.
Altrimenti, cosa fai?
Ti nascondi velocemente dietro ad una Colonna, pronto ad utilizzare la tua garrotta? Vai al **35**.
Scagli uno shuriken verso la creatura, seguito da un Calcio della Tigre che salta se necessario? Vai al **42**.

377

Chiedi a Foxglove cosa ci faccia in quel luogo, considerato che l'ultima volta che l'hai vista era stata mandata in esilio da Irsmuncast.
La donna salta giù dal tavolo di pietra e dice: "La Vedova Nera mi aveva lanciato una terribile maledizione. Ero sotto il suo controllo e mi aveva

costretta a tornare in questo posto. Ora tu sei qui, Vendicatore, e insieme possiamo fuggire via. Questo non vale per te, Cassandra; morirai per i maltrattamenti che mia hai riservato."
Cassandra si mette in posizione di combattimento. "Attento Vendicatore, qualunque cosa tu pensi di me, sappi che quella non è più Foxglove. Ormai è una serva della Vedova Nera e vuole solo ingannarti per condurti dritto da lei".
"Io voglio solo la libertà e fuggire via da qui" dice Foxglove guardandoti dritto negli occhi. "Cassandra non riuscirà a salvarsi. Questa è la nostra occasione per vendicarci di lei. Ricordati che è stata lei a intrappolare il tuo amico Glaivas in questo luogo."
"Al contrario, io sono la vostra unica speranza di ritrovarlo!"
Se possiedi l'abilità dello ShinRen, vai al **144**. In caso contrario, vuoi:
Unirti a Foxglove e attaccare Cassandra? Vai al **362**.
Unirti a Cassandra e attaccare Foxglove? Vai al **386**.
Stare in disparte e aspettare l'evoluzione degli eventi? Vai al **405**.

378

Ti distendi pancia in su e affievolisci il tuo respiro fino a sembrare senza vita, sperando che questo stratagemma possa distogliere le attenzioni della

vedova Nera dal tuo corpo.
Sfortunatamente hai con te qualcosa che il mostro vuole assolutamente: il Globo di smeraldo.
Vai al **4**.

379

"Non puoi essere Foxglove" dici "sei stata uccisa". Foxglove sorride. "Nemmeno la morte ci potrebbe tenere divisi, Vendicatore. La Vedova Nera mi ha posto sotto una maledizione di sangue che ha costretto il mio spirito a tornare qui nel Rift per servirla anche nella morte, perché ha un accordo con il Signore dei Dolori. Questo corpo è stato modellato per me dal sangue che è stata preso prima che partissi per il Rift con Cassandra. E con questo Scettro che hai, posso venire liberata dalla maledizione".
Vai al **409**.

380

Entri nella cella per aiutare il tuo amico a rimettersi in piedi.
"Quindi la profezia si rivela falsa," dice la Custode, mentre la creatura polpoide muove i suoi tentacoli verso il basso intrappolandovi nella cella.
"Adesso ho sia te, Vendicatore, che lo Scettro, senza il minimo sforzo. La mia promozione a Governatrice è assicurata."
Cerchi di spostare i tentacoli, ma ogni volta che li tocchi vieni colpito da una potente scossa

elettrica. Ti rendi conto che sei intrappolato qui nel Santuario Proibito.
Il Guardiano ha lo Scettro e sarà lei il nuovo padrone del Rift. Presto porterà le sue forze alla conquista del mondo illuminato dalla luce del sole.

{Morte}

381

Se stai tornando dalla seconda spedizione, dopo il colloquio con il Demagogo e Greystaff, vai al **123**.
In caso contrario è ormai pomeriggio e torni al Tempio di Kwon per un rapido pasto a base di porridge e per valutare le opzioni. Ti viene detto che Xlatoc non è ancora tornato con il ladro che

potrebbe conoscere un segreto per introdurti a Palazzo.
Ti viene anche riferito che il Tempio di Dama è stato dichiarato chiuso a tutti, in vista dei preparativi per condurre l'armata di Irsmuncast verso l'Abisso, pertanto non ti servirà a niente recarti là.
Puoi scegliere solo un'alternativa che non hai ancora sperimentato. Vuoi:
Visitare Antocidas per fargli impegnare le proprie forze? Vai al **264**.
Andare al Tempio del Tempo per scoprire cosa sia successo al Gran Maestro Hengist? Vai al **274**.
Introdurti nel Tempio di Nemesis per obbligare Lackland a darti il proprio appoggio? Vai al **284**.
Ispezionare durante il giorno i dintorni del Palazzo per valutare quali forze dovrai affrontare? Vai al **294**.

382

Attivi la Torcia di Lumen, che si accende illuminando a giorno la caverna.
La luce è talmente forte che sei costretto a girare la testa e a serrare le palpebre. Anche la Vedova Nera è accecata dalla potenza della luce, ma è evidente che questo espediente stia solo ritardando l'inevitabile.
Ti colpisce con una zampata alla cintura, distruggendo la Torcia di Lumen. Un momento dopo piomba sul tuo corpo inerme e ti finisce con

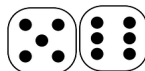
un morso secco. La luce del bene si è spenta per sempre nell'oscurità.

{Morte}

383

La galleria nelle catacombe procede al buio oltre la porta chiusa, ma non è vuota. Il tuo udito eccezionale percepisce un sottile rumore nella quiete.
Sul soffitto di pietra zampettano quattro ragni gialli e neri, dalle zampe contorte.
L'ultima volta che hai visto una tale creatura è stata quando hai ucciso la Custode del Santuario Segreto dopo aver scoperto la sua debolezza. In questo posto, uno dei ragni è di certo la Custode in persona.
Gli animali si fermano e sollevano le zampe anteriori, come se stessero per sputarti addosso. Salti e ne attacchi uno con un pugno.
Fai un tiro sulla Fortuna.
Se la Fortuna ti sorride, vai al **275**.
Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **293**.

384

L'impostore crolla a terra, il tuo ultimo colpo gli è stato fatale. La corona di Irsmuncast cade dalla sua testa, rotolando sul pavimento di marmo per fermarsi ai tuoi piedi. La raccogli e te la metti sulla testa.

Prendi anche la cintura dorata, la fonte dell'illusione che l'impostore usava per impersonarti.
Rimani per un momento nell'assoluto silenzio della sala del trono, riflettendo sull'enormità di tutto quello che hai dovuto passare per tornare lì.
Se possiedi l'arte dello ShinRen, vai al **357**.
Altrimenti, vai al **364**.

385

I tuoi compagni si sono sbarazzati degli Elfi Oscuri e si sbrigano a tornare indietro da dove siete venuti, con Thybault che libera Eris dalla ragnatela attorno al suo piede.
Tu e Taflwr vi mettete in testa al gruppo, ma vi girate quando sentite qualcosa strisciare lungo il tunnel dietro di voi.
Decine di ragni a strisce gialle, grandi come dei cani, salgono dal tunnel successivo -¯alcuni di loro camminando lungo il soffitto.
Glaivas e Doré combattono in retroguardia per proteggere il gruppo, mentre i ragni attaccano spruzzando icore su di loro a ogni colpo.
Continui a salire e tutti i segni dell'inseguimento svaniscono mentre attraversate le decine di tunnel a nido d'ape, guidati nel buio dalla magia della Torcia di Lumen, che vi riconduce al tunnel fuori dal cancello del sesto livello, dove vi fermate a riposare un attimo.
Thybault ti ringrazia senza sosta per essere

ritornato a salvare lui ed Eris, ma tu alzi una mano per fermarlo. Dovete darvi una mossa prima che le forze della Vedova Nera vi siano addosso.
Prendi nota che hai salvato Thybault ed Eris.
Vai al **258**.

386

Foxglove indietreggia e pronuncia parole in una lingua che non conosci.
La sostanza luminescente e muschiosa sul muro dietro di lei rivela la sua vera natura - non si tratta di muschio ma di migliaia di piccoli ragni.
Essi prendono vita improvvisamente e si riversano al suolo in un fitto sciame che viene verso di voi.
Tu e Cassandra vi lanciate all'attacco e colpite Foxglove in modo da spingerla contro il tavolo di pietra. Vai al **249**.

387

Non hai modo di scappare prima che la preghiera termini e verrai di certo avvistato, quindi sei obbligato a tornare sui tuoi passi.
L'unica via di uscita è attraverso il corridoio dei pendoli e non hai speranza di passarci con Hengist sulla schiena.
Con una promessa sussurrata alle sue orecchie sorde, garantisci a Hengist che tornerai a salvarlo, prima di lasciarlo dove l'hai trovato negli alloggi dell'Alto Sacerdote.
Vai al **336**.

388

Una rete viene gettata davanti all'apertura della caverna prima che tu possa passarvi attraverso. Ti volti e vedi che è opera della Vedova Nera che sta appollaiata sulla testa di uno dei vermi giganti pietrificati.

Doré copre la ritirata del gruppo, abbattendo un cavalcatore di ragni che si è avvicinato troppo.

Un corvo gigante plana dal buio sopra di voi fino a terra, vicino a te accanto all'apertura della caverna. Una misteriosa figura incappucciata in abiti neri scende dal corvo.

"Posso farti oltrepassare questa rete, ma per farlo ho bisogno dello Scettro per procurarmi la posizione di nuovo Guardiano del Santuario Proibito". Il cappuccio viene tirato indietro un po' rivelando il volto di Foxglove. "Dal momento che hai ucciso il precedente Guardiano, il dominio della Vedova Nera sugli Elfi Oscuri è in dubbio. Forse una delle due altre Madre dei Ragni tenterà ora di prendere il potere. Ad ogni modo, ho intenzione di trarne profitto. Neanche la morte mi può liberare dalla maledizione del sangue della Vedova Nera, ma con il potere dello Scettro sarò libera da quest'obbligo".

Se Glaivas ha lo Scettro, vai al **70**.

Altrimenti:

Se hai letto il sesto libro INFERNO! e Taflwr è stato incantato da Foxglove, vai al **54**.

Se hai letto il sesto libro INFERNO! e tu stesso

continua

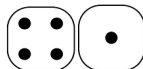
sei rimasto incantato da Foxglove, vai al **64**.
In caso contrario, vai al **93**.

389

Il tuo pugno affonda nella sagoma molliccia della Larva Mentale, ma non produce alcun effetto. Forse gli dei del male hanno scelto questa creatura perché può assorbire i tuoi colpi con la sua massa informe e flaccida.
Doré è ancora impegnato a combattere il proprio sosia, mentre Glaivas viene stritolato dalla coda finché non cessa di combattere, la spada che gli scivola dalle dita.
Continui a tempestare di colpi la massa informe, ma non ottieni niente.
La coda della creatura scatta per schiacciarti, mentre la sua mente ti bombarda con scariche di energia psionica per prosciugare la tua volontà.
Vieni stritolato dalla Larva Mentale e il tuo spirito sarà mandato all'Inferno come giocattolo per gli dei del male.

{Morte}

390

Chiedi al Custode di aiutare Glaivas a uscire dalla cella, e lei obbedisce immediatamente, aiutandolo a mettersi in piedi e a camminare. Poi ti guarda con aria di attesa.
Se hai giocato al volume 6: INFERNO! e hai una

figlia di Nullaq nella testa, vai al **<u>235</u>**.
In caso contrario, vai al **<u>245</u>**.

391

Spari un ago avvelenato che si conficca nel collo non protetto della guardia.
Questa si accascia a terra, e, prima che l'altra abbia il tempo di dare l'allarme, sei già sgattaiolato via in silenzio.
Controlli che la creatura gigante sia ancora assopita, e ne approfitti per attraversare il portale di bronzo. Vai al **<u>96</u>**.

392

Entri nella sala del trono, un vasto spazio vuoto illuminato dalla luce danzante di alcune torce sparse per la sala.
L'unica figura presente nella stanza siede nell'ombra, sul trono decorato meditando in silenzio.
Nonostante la tua silenziosa avanzata attraverso il pavimento di marmo, l'uomo percepisce la tua presenza e si alza in piedi, facendo poi un passo in avanti verso la luce. Rimani stupito quando realizzi che si tratta della tua esatta fotocopia che indossa abiti d'oro lucido e porta la corona della Rosa di Irsmuncast.
"E così ce l'hai fatta, come immaginavo", dice l'impostore con una voce che risuona identica alla tua. "Dopo aver ucciso il Gran Maestro delle

Ombre nella Valle degli Scorpioni fosti avvertito che noi ninja avremo cercato la nostra vendetta. Io ero lì quel giorno".
"Rivelati, chi sei veramente?", dici con tono di voce basso.
L'aspetto dell'impostore cambia lentamente fino a rispecchiarsi in un uomo che ti somiglia lontanamente, con uno sguardo maligno e minaccioso che non accenna a cambiare. Gli manca l'occhio sinistro; ora che l'illusione dell'occhio di smeraldo è svanita non rimane che una scura cavità vuota.
"C'è un solo motivo per il quale sono stato scelto per questa missione", dice l'uomo, "le mie capacità di camuffarmi, poiché io non sono né il più forte né il più veloce del mio ordine. Ho perfino cavato il mio occhio sinistro per completare il travestimento, sacrificio rivelatosi inutile quando Lacklan mi fornì un modo migliore per impersonarti. Quando uccidesti Mandrake l'assassino, i sacerdoti di Nemesis rubarono la sua cintura dell'illusione che lo aiutavano a imitare quei pochi e rari personaggi che andavano oltre le sue capacità. Con quella cintura e le mie abilità ninja, sono stato capace di rubare la tua identità e il tuo trono. Quando poi, grazie alle voci provenienti dal Rift, venni a sapere che eri riuscito a fuggire, diffusi la notizia che un impostore sarebbe venuto in Città per recuperare un altro oggetto dal corpo di Mandrake".

L'impostore estrae uno stocco scintillante sul quale sono incisi il tuo nome e la Runa del Sonno Eterno. Realizzi subito, con crescente timore, che un solo colpo di quell'arma potrebbe metterti a tacere per sempre.
"Gli dei ci osservano e vogliono una risposta", dice l'uomo agitando il pugno verso il cielo, "vogliono sapere se questa Città ed effettivamente il destino del Manmarch sarà nelle mani di Kwon o di Nemesis".
Cosa fai:
Riduci le distanze e lo ingaggi in combattimento? Vai al **25**.
Scagli uno shuriken (devi decidere adesso se intendi spendere un punto di Energia Interiore con il lancio)? Vai al **39**.
Usi gli Aghi Avvelenati (se ne possiedi l'arte)? Vai al **52**.
Lanci della polvere accecante (se ne hai ancora) verso una torcia e successivamente riduci le distanze per ingaggiarlo in combattimento? Vai al **69**.

393

Corri verso la roccia e i tuoi compagni ti richiamano, come se tu fossi impazzito.
Se Glaivas sta portando lo Scettro, tu e tutto il gruppo decidete di seguirlo nell'apertura della caverna. Vai al **325**.
In caso contrario, vai al **225**.

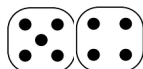
394-Luca

394

Insinuandoti nel chiostro, realizzi subito di avere bisogno di un travestimento più consono per diminuire le possibilità di essere individuato. Localizzi un Sacerdote di Nemesis sulla tua strada ed attendi il momento giusto per prenderlo alle spalle e metterlo fuori combattimento con un Colpo del Cobra.
Dopodiché lo spogli e ne indossi gli abiti. Adesso per i fedeli di Nemesis sarà molto più difficile scoprirti.
Infine nascondi l'uomo privo di sensi dentro un ripostiglio prima di proseguire verso gli uffici di Lackland.
Arrivi davanti al vestibolo, una stanza ben fornita, con pavimento rivestito di una pregiata qualità di moquette, dove il personale è molto impegnato in varie mansioni amministrative tra cui la contabilità e la gestione degli appuntamenti del Sommo Sacerdote.
Vieni notato da uno degli uomini dell'ordine che, riponendo la penna nel calamaio, si alza dal tavolo per venire a darti udienza.
"Il mio nome è Luca" dice l'uomo, "Maestro di Pergamene qui al Tempio. Non credo di averti mai visto tra i fedeli di questo luogo. Cosa ti porta qui?"
Cosa rispondi:
"Mi chiamo Vela, vengo dal Tempio di Nemesis a Greydawn, desidero prenotare un appuntamento

con Lackland". Vai al **121**.
"Mi chiamo Ristamon di Mortavalon e sono venuto a trovare Lackland per discutere delle questioni riguardanti la vostra contabilità". Vai al **129**.
"Mi chiamo Malvolio il Diseredato, sono stato introdotto nel Tempio solo da qualche giorno e mi sono perso mentre mi recavo alla Sala delle Preghiere". Val al **141**.

395

I tuoi compagni stanno vincendo, ma, senza alcuna arma a disposizione, Glaivas non è di grande aiuto.
Mentre corri in suo soccorso e abbatti l'ultimo degli Elfi Oscuri vicino a lui vieni ferito alla spalla da una scimitarra. Perdi 4 punti Resistenza. Se sei ancora vivo, Glaivas raccoglie l'arma del suo avversario e la fa roteare un paio di volte per soppesarla (annota sul Foglio d'Identità che Glaivas ora ha una scimitarra).
Il gruppo non perde tempo e ripiega da dove siete venuti; Thybault libera Eris dalla ragnatela attorno al suo piede, dopodiché lo aiuta a rialzarsi.
Tu e Taflwr vi mettete in testa al gruppo, ma vi girate quando sentite strisciare lungo il tunnel dietro di voi. Decine di ragni a strisce gialle, grandi come dei cani, salgono dal prossimo tunnel -¯ alcuni di loro lungo il soffitto. Glaivas e Doré combattono in retroguardia per proteggere il

gruppo, mentre i ragni attaccano spruzzando icore su di loro a ogni colpo.
Continui a salire e tutti i segni dell'inseguimento svaniscono mentre attraversate le decine di tunnel a nido d'ape, guidati nel buio dalla magia della Torcia di Lumen, ricondotti al tunnel fuori dal cancello del sesto livello, dove vi fermate a riposare un attimo.
Thybault ti ringrazia senza sosta per essere ritornato a salvare lui ed Eris, ma tu alzi una mano per fermarlo. Dovete darvi una mossa prima che le forze della Vedova Nera tornino alla carica.
Prendi nota che hai salvato Thybault ed Eris. Vai al **258**.

396

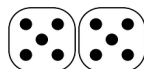
Procedi di buon passo per le strade affollate, il tuo occhio destro attento a cogliere ogni dettaglio delle difese, delle forze di Dama che pattugliano la zona e di quelle di Nemesi appostate sulle mura.
La Signora della Forza Gwyneth - se davvero è ancora lei ad avere il comando - li ha addestrati bene perché ci sono pochi punti deboli, eppure vedi qualcosa che potresti sfruttare.
Impari a memoria il numero di effettivi e i percorsi delle sentinelle e, grazie alle tue conoscenze sulla struttura del Palazzo, elabori un piano di infiltrazione. Non appena sei fuori vista, scarabocchi una mappa su un pezzo di tessuto,

usando un carboncino preso da una bancarella del mercato.
Segna la Mappa con Carboncino sul Foglio d'identità.
Fai un largo giro per tornare al Tempio di Kwon, assicurandoti di non essere seguito.
Vai al **381**.

397

Il Sangue di Nil fuma nell'entrare in contatto con la ferita della Larva Mentale. La creatura trema e si contorce.
Il simulacro di Doré sparisce, lasciando il vero Doré libero di attaccare la creatura con un grido di "Per Rocheval!" e staccarle di netto la testa con un fendente.
Non appena lo fa, il resto del tuo gruppo proveniente dall'Abisso appare nella stanza, ma la scena davanti a te si sta già dissolvendo.
Vai al **157**.

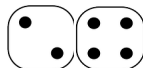
398

Percorri il lungo e stretto corridoio al seguito di Cassandra. La torcia di Lumen illumina le rocce attorno a voi di una luce bianca e fredda.
Il passaggio si apre in una ampia camera circolare con al centro un tavolo in pietra di forma ovale, sul quale c'è una figura vestita con una tunica di velluto nero.
Le pareti sono coperte da una sorta di muschio

bianco luminescente e sul soffitto c'è un'apertura che conduce al livello superiore.
La figura tira indietro il cappuccio rivelando il volto: è Foxglove, la traditrice ex maestra delle spie di Nemesis e, un tempo, prigioniera di Cassandra. Fu lei a parlarvi della cattura di Glaivas.
"Ti stavo aspettando, Vendicatore," dice. "Ci sei anche tu qui, Cassandra. Ho un conto in sospeso con te."
Se possiedi la statuetta del ragno d'onice, vai al **111**.
In caso contrario, se hai giocato al volume 6: INFERNO! e Foxglove era stata esiliata, vai al **377**.
Se hai giocato al volume 6: INFERNO! e Foxglove era stata giustiziata, vai al **401**.
Se hai giocato al volume 6: INFERNO! e Foxglove ha viaggiato separatamente da te, o non hai giocato al volume 6: INFERNO!, vai al **418**.

399

Colpisci con il tallone destro il viso della guardia di Dama più vicina, abbattendola. Rapido come il lampo, sferri un Colpo del Cobra contro un'altra, prima che possa colpirti con la spada.
Arretri assumendo la posizione da combattimento, in attesa di un contrattacco da parte delle guardie rimanenti, che però esitano.
"Combatti come il vero Signore Supremo," esclama una. "Forse sei davvero tu."
"Ci hanno avvisate di stare attente agli inganni," protesta un'altra.
"Che tu sia il vero Signore Supremo o meno, devi andartene," riprende la prima. "Nessuna qui contravverrà a ordini legittimi di non farti entrare.
Le armi strette in pugno, tornano all'interno e sbarrano i cancelli. Decidi di andartene, per il momento, dirigendoti verso il Tempio di Kwon in cerca di una spiegazione e di quello che, ti auguri, sarà un benvenuto più caloroso.
Vai al **363**.

400

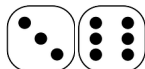
Sbatti violentemente la testa a forma di ippogrifo dello Scettro sul viso della Custode, frantumandole il naso e facendola cadere immobile a terra.
Non appena la guardi, vedi la carne che immediatamente iniziare a ricostituirsi - lei è al massimo della potenza qui nel suo tempio. Stai

per attaccare di nuovo, quando il serpente avvolto intorno al collo scivola in avanti per colpirti. La tua difesa contro questo attacco è 7.
Se ti colpisce, affondandoti le zanne nella carne ti inietta un terribile veleno nelle vene. Perdi un dado di Resistenza a meno che non possieda l'arte dell'Immunità ai Veleni, nel qual caso non riporti alcun danno.
Se sei ancora vivo, o il serpente non riesce nel suo colpo, scivola di nuovo verso la Custode, che si alza impassibile senza alcuna traccia di lesioni. Glaivas intanto si è tirato fuori dalla sua cella da solo muovendosi a quattro zampe.
Se hai giocato al volume 6: INFERNO! e hai una figlia di Nullaq nella testa, vai al **235**.
In caso contrario, vai al **245**.

401

"Tu non puoi essere Foxglove," dici, "Foxglove è stata giustiziata".
Foxglove scende giù dal tavolo di pietra con un balzo. "Sembra che nemmeno la morte possa separarci, Vendicatore. La Vedova Nera, in combutta con il Signore dei Dolori, mi lanciò una maledizione che costrinse il mio spirito a tornare qui nel Rift per servirla anche dopo la morte. Questo corpo è stato modellato per me dal sangue che era stato preso prima di partire dal Rift con quella donna guerriera. Tu ed io possiamo ancora fuggire da questo luogo insieme. Questo non vale

per te, Cassandra; morirai per come mi hai trattata in passato."
Cassandra si mette in posizione di combattimento. "Attento Vendicatore, qualunque cosa tu pensi di me, sappi che quella non è più Foxglove. Ormai è una serva della Vedova Nera e vuole solo ingannarti per condurti dritto da lei".
"Io voglio solo la libertà e fuggire via da qui" dice Foxglove guardandoti dritto negli occhi. "Cassandra non riuscirà a salvarsi. Questa è la nostra occasione per vendicarci di lei. Ricordati che è stata lei a intrappolare il tuo amico Glaivas in questo luogo. Al contrario, io sono la vostra unica speranza di ritrovarlo!"
Se possiedi l'arte dello ShinRen, vai al **144**. In caso contrario, vuoi:
Unirti a Foxglove e attaccare Cassandra? Vai al **362**.
Unirti a Cassandra e attaccare Foxglove? Vai al **386**.
Stare in disparte e aspettare l'evoluzione degli eventi? Vai al **405**.

402

Sfreghi l'acciarino per appiccare il fuoco alla tenda, e scivoli nell'ombra ad aspettare. Mentre il fumo si diffonde nel corridoio, le guardie si allontanano per indagare.
Purtroppo il fumo ha destato il mostro dormiente dal sonno, e i suoi occhi bianchi lampeggiano

verso di te. Ci vuole un grosso sforzo mentale per evitare di strapparti gli occhi nella follia.
Se hai almeno 1 punto di Energia Interiore, devi spenderlo per resistere all'attacco mentale. In questo caso la creatura non accenna a inseguirti, e puoi attraversare indisturbato il portale di bronzo. Vai al **96**.
In caso contrario, vai al **368**.

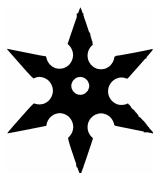
403

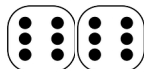
Nonostante l'inseguimento della Vedova Nera e delle sue forze, il vostro ritmo è lento. La guida della torcia della Lumen ora si affievolisce: forse vi siete attardati troppo a lungo, dal momento che vi conduce mentalmente verso la roccia, piuttosto che nell'apertura della caverna davanti a voi.

Vuoi affrettarti verso l'uscita dalla grotta (vai al **325**), o ti dirigi dove indica la Torcia di Lumen (vai al **393**)?

404

Csaky aiuta Doré ad uscire dalla cella, ma improvvisamente l'uomo prende la spada dalla schiena della donna e si tuffa nell'acqua del corridoio, infilzando un nemico invisibile sotto la superficie, che diventa immediatamente di un giallo putrido.
Nell'acqua del corridoio si forma una specie di vortice dal quale emerge la parte superiore di un orribile creatura dal torso umano, che colpisce Doré alla schiena scaraventandolo in acqua.
Il tanfo che emette fa venir voglia di vomitare e la vista dell'essere è assolutamente ripugnante: la sua forma priva di pelle consiste in una massa pulsante di vene giallastre, tendini pallidi e muscoli insanguinati. Al centro del suo viso privo di lineamenti, c'è un unico occhio vorticante che ti attira verso di lui. Non ha braccia ma lungo la schiena presenta numerosi tentacoli spinati, lunghi come fruste, che si agitano minacciosamente lungo il corridoio, bloccandone il passaggio.
Non avete altra scelta che combattere per proseguire, puoi rimuovere 8 punti sui 26 della sua Resistenza grazie all'attacco coraggioso di Doré. A causa del duro colpo Doré rimane a malapena cosciente e Csaky lo trascina di nuovo

dentro la cella per tenerlo fuori dalla portata della creatura e per evitare che affoghi. Devi combattere da solo.
Quale mossa vuoi eseguire?
Un Pugno di Ferro? Vai al **310**.
Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **320**
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **330**.

405

Tra lo stupore evidente di entrambe, sollevi le spalle e dici che ti sembra giusto che risolvano le incomprensioni tra di loro.
Cassandra ti accusa di essere uscito di senno e si lancia all'attacco di Foxglove che nel frattempo lancia un incantesimo.
Fili di ragnatela volano fuori dalle sue dita e imbrigliano Cassandra in una fitta trama, ma non prima che Cassandra l'abbia spinta contro il tavolo di pietra.
La sostanza luminescente e muschiosa sul muro dietro di lei rivela la sua vera natura - non si tratta di muschio ma di migliaia di piccoli ragni.
Essi prendono vita improvvisamente e si riversano al suolo in un fitto sciame che viene verso di voi.
Vai al **249**.

406

Sei avvolto da un bagliore rosso e, quando si affievolisce, i tuoi compagni sono tutti spariti. Sei in una caverna illuminata da cristalli di colore rosso brillante. Di fronte a te, si trova una pallida donna bendata, vestita con una bizzarra veste rossa e dorata, che trasporta una spada d'oro dietro alla schiena. Porta numerosi anelli di ottone attorno al collo e la sua testa è calva. Dietro di lei, a terra, c'è un cerchio di scintillanti cristalli multicolori.

"Benvenuto, Vendicatore" dice "Io sono Fortuna, scelta dal Destino come guardiana in questo luogo maledetto. Non temere, nemmeno la Vedova Nera può entrare qui contro la mia volontà".

Chiedi dei tuoi amici e la donna alza la mano sinistra.

"Anche loro si trovano nello stesso luogo in cui ti trovi ora e io ho messo da parte il loro mondo fisico per permettere a loro di percorrere il proprio cammino. Tutti sono legati al proprio destino. Il mio padrone offre la speranza di un ritorno alla superficie, anche se il tuo percorso sarà pieno di sfide. Purtroppo per te, anche la fortuna ha un prezzo".

Le chiedi se qualcuno in passato abbia già percorso questa strada con successo.

"Certamente. L'ultima è stata l'Elfa Oscura Shadazar quando se n'è andata per attaccare Irsmuncast. Il Destino fa accordi con il bene e con

il male. Nessuno può comprendere il funzionamento del destino, se non il Destino stesso".
"Sono pronto" dici.
"Questo è ancora da vedere" dice Fortuna "poiché non hai ancora superato tutte le divinità del male e del caos che si oppongono al tuo dio. Mi dispiace di non poter offrire alcun conforto alle oscenità che ancora adesso cercano di insozzare il tuo percorso lungo il piano dello spirito. Dannazione o salvezza, morte o redenzione, il tuo destino ti attende..."
Un attimo dopo fai un passo in avanti nel cerchio di cristallo.
Vai al **3**.

407

Ti dirigi verso est, passando per il quartiere povero della città, immediatamente identificabile per le baracche affollate e gli odori pungenti di marcio e sudore.
Ti inerpichi sulla collina, verso il mulino a vento cittadino, che cigola con ogni giro delle sue pale coperte di tela, mentre macina il grano per Irsmuncast.
I mugnai vanno avanti e indietro nella zona antistante, trasportando sacchi di grano e facendo rotolare barili d'acqua.
Prendi il tempo alle pale di un mulino, in modo da sfruttarle per arrampicarti non visto. Fai un tiro

sulla Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, vai al **<u>246</u>**. Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **<u>289</u>**.

408

Ti prendi qualche momento di riposo qui, e bevi un po' dell'acqua che gocciola dal tetto della grotta. Ha un sapore fresco e dolce.
Questo è un luogo benedetto e i cristalli in alto in qualche modo guariscono le ferite e ti riempiono con un senso di pace e di speranza.
Recuperi 5 punti di Resistenza e 1 punto di Energia Interiore.
Dopo esserti riposato a sufficienza, ti senti pronto per continuare. Vai al **<u>290</u>**.

409

Foxglove lancia uno sguardo nervoso alla Vedova Nera.

"Ho sentito della sventura capitata al tuo Paladino" dice. "Come dimostrazione della mia buona fede contro la Vedova Nera, ti offro una cosa che è stata presa da uno dei suoi fratelli crociati molto tempo fa. Il guanto funzionerà esattamente una mano, il portatore deve semplicemente comandarlo".

La donna ti lancia un guanto d'argento.

Se vuoi porgerlo a Doré, vai al **335**.

Se invece lo getti nell'abisso, vai al **345**.

410

Cammini verso la zona dove solo i Sacerdoti sono ammessi, distraendo gli orchi di guardia con un semplice trucco da ventriloquo che al tuo passaggio li fa guardare dalla parte opposta.

Ti posizioni dietro una tenda di velluto nero che delimita la Grande Sala dall'area riservata. Da qui puoi sbirciare meglio notando che la stanza pullula di fedeli che attendono in religioso silenzio.

Non appena senti avvicinarsi i sacerdoti ti nascondi rimanendo immobile.

I sacerdoti, vestiti di nero, oltrepassano la tenda ed entrano nella stanza per poi dirigersi in fila al di sotto di una grande statua dal viso di Falco, pelle d'argento rivestita con pelliccia di Zibellino e

grandi occhi neri che riflettono tutto.
I sacerdoti si posizionano poi attorno ad una gigantesca ciotola di piombo dalla forma di un vortice nero. Per ultimo entra anche Lackland, anche lui vestito di nero, con due spirali argentate disegnate sulle guance. Egli passa davanti ai sacerdoti posizionandosi nello spazio centrale a lui riservato. L'uomo compie strani e complessi gesti. Percepisci un fremito nell'aria poco prima che un'ondata di fuoco argentato erutti dalle sue mani per finire dentro il ciotolone di piombo.
"Venite avanti e perdetevi nello sguardo sconfinato di Nemesis", dice Lackland ai fedeli, "solo chi dedica tutto se stesso ai servigi del nostro Dio sarà accolto dall'ombra del suo fuoco purificatore".
Dopodiché lascia che siano i suoi sacerdoti a condurre la cerimonia. Lui si allontana tornando da dove è venuto. Attendi pochi istanti prima di seguirlo in modo da mantenere una distanza di sicurezza tra di voi. Non appena raggiunge un corridoio privo di guardie non lontano da lì, gli balzi addosso come un falco sulla preda.
Lo tieni bloccato sul pavimento, con il braccio destro dietro la schiena minacciando di romperglielo.
"Sei il Vendicatore?", dice a denti stretti.
Gli dici che sei venuto per reclamare la tua città chiedendogli quale ruolo abbia lui avuto nell'inganno ordito per impossessarsene.

"Forza uccidimi", ti provoca, "Uccidimi se ne hai il coraggio, uccidi il Signore dell'Oscurità in questo luogo sacro e vedrai cosa ti succederà. Non otterrai comunque nessuna informazione da me".
Gli copri la bocca e gli torci il braccio fino a farlo urlare di dolore ma questo rischia solo di allertare le guardie della vostra presenza.
Cosa fai:
Lo avverti di non mettersi in mezzo tra te ed il trono, per poi dileguarti più velocemente possibile? Vai al **381**.
Lo uccidi con un Colpo della Zampa di Tigre alla nuca? Vai al **248**.

411

Ti appoggi all'indietro e usi i piedi per lanciare il Sangue di Nil verso la bocca spalancata della Vedova Bianca. Cancella questo oggetto dal Foglio d'Identità. Del fumo nero esce dalle fauci del mostro, che si dimena, ma non dà segno di rallentare la sua avanzata verso di te. Vai al **4**.

412

Acconsenti, confidando che verrai condotto al cospetto di chiunque si stia spacciando per il Signore Supremo di Irsmuncast.
Invece la pattuglia ti conduce verso l'angolo nord-orientale del Palazzo, dove sorge il torrione.
Se vuoi fuggire e hai sia l'Evasione che l'Arrampicata, vai al **359**.

In caso contrario vieni imprigionato nel torrione privo di finestre e puoi solo sperare che prima o poi avrai udienza presso il sedicente Signore Supremo.
Sfortunatamente per te, l'udienza non arriverà e verrai lasciato in catene senza cibo o acqua fino a che non sarai morto di inedia, prigioniero nel tuo stesso Palazzo.

{Morte}

413

Segui Taflwr attraverso la miriade di gallerie, con la spada di Doré che illumina la strada, scendendo più in profondità nelle viscere di Orb. La tua tensione aumenta a ogni passo indietro verso il settimo livello, ma sei determinato a raggiungere l'obiettivo.
Ripensi alla ricerca di Cassandra e temi che abbia ritardato l'avanzata di Thybault nel settimo livello del Rift. Ciononostante il gruppo continua, vanificando l'operato del mago dalla maschera d'oro che ha provveduto a farvi fuggire.
Molto più avanti, in una caverna, ti imbatti in Eris e Thybault che combattono per salvarsi la vita contro le guardie dalla tunica rossa della Vedova Nera. Attacchi con a fianco Doré, Glaivas e Taflwr e, per un momento, le sorti della battaglia volgono a vostro favore, ma siete troppo vicini alla tana della Vedova Nera e sempre più guardie accorrono

dal tunnel laterale, tagliandovi le vie di fuga.
La Vedova Nera si fa strada attraverso il buio soffitto della grotta e cattura te e i tuoi alleati con uno spruzzo di spessi fili di ragnatela. Non vi permetterà di fuggire di nuovo.
{Morte}

414

Il tunnel che hai imboccato è fatto di pietra calcarea liscia. Lo percorri interamente fino ad arrivare in in una camera riempita di un liquido nero ossidiana, da cui emergono strutture a forma di cono coperte di cristallo. Oltre questa camera, il tunnel continua come prima.
Se hai l'arte dell'Arrampicarsi (e puoi utilizzarla), ti aggrappi con gli artigli di gatto e sali sul soffitto della camera fino a raggiungere l'altro lato e proseguire. Vai al **266**.
In caso contrario, non hai altra scelta se non di passare attraverso il liquido. Vai al **222**.

415

Ti avvicini ai due Templari mostrandogli prima il tuo Scettro e poi rivelando l'occhio di smeraldo incastonato nella tua cavità oculare sinistra.
Gli uomini vengono chiaramente colti di sorpresa dal tuo gesto e fanno un cenno verso uno degli Anziani Sacerdoti il quale ti invita a seguirlo, contento ed eccitato per la visita al Tempio da parte di una figura importante come la tua.

L'anziano ti conduce in una stanza laterale dove Lackland ti attende protetto da una dozzina di Templari in guardia e in attesa di ordini.
Al suo cenno, gli uomini si lanciano all'attacco, mentre il sacerdote chiude a chiave la porta alle tue spalle.
Se possiedi l'arte della Morte Apparente, vai al **212**.
In caso contrario, soccombi inevitabilmente durante il combattimento, la tua missione finisce con la tua morte. Un impostore, adoratore di Nemesis, governerà Irsmuncast al tuo posto portandolo velocemente alla rovina.

{Morte}

416

Lanci uno shuriken alla base di una statua, che produce un tintinnio (cancellalo dal Foglio d'Identità). Le guardie si muovono in quella direzione per indagare e tu ti affretti a passare dietro di loro, nascosto nell'ombra.
La creatura addormentata sussulta per un attimo. Non perdi tempo: strangoli con la garrotta la prima guardia in modo rapido e senza sforzo, e ti avventi contro l'altra con un Colpo del Cobra al collo prima che possa dare l'allarme.
Presa alla sprovvista, la sua difesa contro il tuo attacco è 4.
Se ci riesci, la guardia viene colpita alla trachea

morendo soffocata e tu puoi scivolare silenziosamente attraverso il portale di bronzo. Vai al **96**.
In caso contrario, vai al **368**.

417

Segui Taflwr attraverso la miriade di gallerie, con la spada di Doré che illumina la strada, scendendo più in profondità nelle viscere di Orb. La tua tensione aumenta a ogni passo indietro verso il settimo livello, ma sei determinato a raggiungere l'obiettivo.
Ti imbatti in Eris e Thybault che combattono per salvarsi la vita contro le guardie dalla tunica rossa, la guardia del corpo personale della Vedova Nera. Il piede di Eris è stato bloccato a terra da una ragnatela gettata dalle guardie. Attacchi a fianco di Doré, Glaivas e Taflwr. Devi vincere questa battaglia in fretta prima che arrivino ulteriori forze nemiche.
Un gruppo di tre guardie corre verso di voi. La più vicina tira fuori una bola per intrappolarti, mentre gli altri due brandiscono scimitarre. Vuoi:
Effettuare un Calcio della Tigre che Salta contro il più vicino e poi un Atterramento a Mulinello per fare scontrare gli ultimi due l'uno contro l'altro? Vai al **26**.
Effettui un Atterramento Coda di Drago contro il più vicino, cercando di mandarlo contro i suoi compagni? Vai al **46**.

Utilizzi la Frusta di Kwon (se lo hai imparato in un libro precedente) per sbattere il più vicino degli Elfi Oscuri contro i suoi compagni? Vai al **66**.

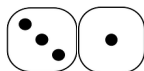
418

Chiedi a Foxglove cosa ci faccia in quel luogo così remoto del Rift.

La donna salta giù dal tavolo di pietra e dice: "La Vedova Nera mi aveva lanciato una terribile maledizione e, sotto il suo influsso, mi aveva costretta a tornare in questo posto. Ora tu sei qui, Vendicatore, e insieme possiamo fuggire. Questo non vale per te, Cassandra; morirai per i maltrattamenti che mia hai riservato."

Cassandra si mette in posizione di combattimento.

"Attento Vendicatore, qualunque cosa tu pensi di

me, sappi che quella non è più Foxglove. Ormai è una serva della Vedova Nera e vuole solo ingannarti per condurti dritto da lei".
"Io voglio solo la libertà e fuggire via da qui" dice Foxglove guardandoti dritto negli occhi. "Cassandra non riuscirà a salvarsi. Questa è la nostra occasione per vendicarci di lei. Ricordati che è stata lei a intrappolare il tuo amico Glaivas in questo luogo."
"Al contrario, io sono la vostra unica speranza di ritrovarlo!"
Se possiedi l'arte dello ShinRen, vai al **144**.
In caso contrario, vuoi:
Unirti a Foxglove e attaccare Cassandra?
Vai al **362** (sei obbligato ad effettuare questa scelta se sei stato incantato da Foxglove nel libro 6: INFERNO!).
Unirti a Cassandra e attaccare Foxglove? Vai al **386**.
Stare in disparte e aspettare l'evoluzione degli eventi? Vai al **405**.

419

Il tuo tentativo di avvelenare la Larva Mentale è fallito. Doré è ancora impegnato a combattere il proprio sosia, mentre Glaivas viene stritolato dalla coda finché non cessa di combattere, la spada che gli scivola dalle dita.
Continui a tempestare di colpi la massa informe, ma non ottieni niente. La coda della creatura scatta per schiacciarti, mentre la sua mente ti bombarda con scariche di energia psionica per prosciugare la tua volontà. Vieni stritolato dalla Larva Mentale e il tuo spirito sarà mandato all'Inferno come giocattolo per gli dei del male.

{Morte}

420

L'alba di un nuovo giorno risplende sulla tua grande città, l'ultima degli uomini prima del Rift e tu non vuoi passarla tra riunioni nella Camera Stella o governando sul tuo trono.
Nonostante la stanchezza, sali la scalinata segreta di tuo padre, marchiata con il sacro simbolo del Catechismo del Redentore. Rimani in piedi sul tetto del Palazzo sotto la luce del sole, godendo della leggera brezza che porta con se i suoni quotidiani della città e che ti fa evadere per un momento dalle recenti vicissitudini che ti hanno messo a dura prova.
Questo è il tuo posto e questa è la tua gente, e

veglierai su di loro come Kwon ha sempre vegliato su di te. Guardi in basso verso la cintura dorata attorno alla tua vita - sei ora capace di camminare tra la tua gente totalmente inosservato se lo desideri, cosi né il tuo occhio di smeraldo né il tuo volto conosciuto saranno più in grado di farti smascherare.
Guardi ad est, verso il sole che sorge ed il Rift. Hai salvato Doré e Glaivas da quel luogo oscuro e la tua città dalle mani di un impostore. Giuri che finché sarai in vita la città di Irsmuncast combatterà con tutte le sue forze il male che infesta questo mondo.
Le tue riflessioni terminano con l'alba e ti prepari a tornare nelle sale del Palazzo per andare a celebrare la vittoria con Doré, Glaivas, Csaky, Gwyneth e gli altri amici e alleati presenti nella città. Lascia che la Vedova Nera abbia i suoi perfidi servitori, tu avrai sempre i tuoi amici, una ricchezza che lei non potrà mai avere.
Sei a casa.

REDENTORE!

"Sparirò nella notte; trasformerò
il mio corpo in legno o pietra;
mi uccideranno più volte, eppure
non morirò; trasformerò il mio
viso e diventerò invisibile..."
Ecco le parole del Patto: da questo
momento sei diventato un Ninja!

ninja

In questo libro il protagonista sei tu.

Sei intrappolato nell'oscurità più profonda, lontano dal tuo regno, ma non tutto è perduto. Puoi ancora fuggire dalla rete del male più grande di tutto Orb, la Vedova Nera, e salvare il tuo compagno Glavais, nonostante la malvagità degli innumerevoli abitanti del Rift. Per ritornare in superficie, dovrai superare l'ira degli Dèi del male, passare persino al di là del regno dello spirito, nella leggenda, riscattando tutto ciò che hai perduto nel cuore corrotto di Orb. Ma quale male si è radicato nella tua città natale mentre tu eri lontano, portandola sull'orlo del disastro?

In questo libro il protagonista sei tu.
Silenzioso come un'ombra nella notte...

librogame's LAND

libri NOSTRI